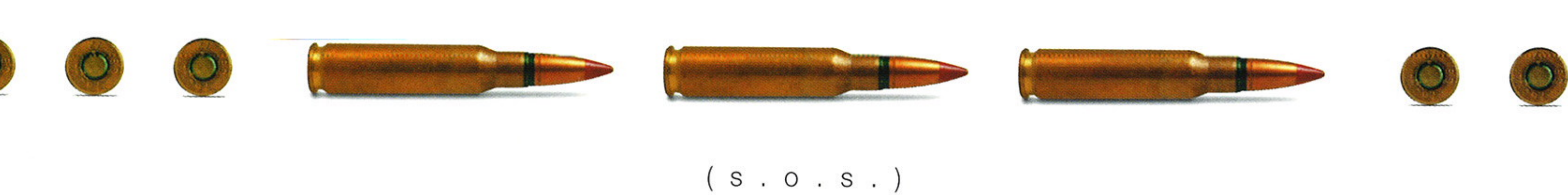

GRATIS Suplemento
COMPARATIVA JUEGOS
PSOne vs. PS2
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PLAYSTATION • PS2
Nº 28 • 450 ptas. • 2,7 €
Portugal 550 $ Cont.
Play manía
HOBBY PRESS
8 424094 800032
00028
Reportaje
ALONE IN THE DARK IV
¡¡Prepárate a pasar miedo!!
TODOS LOS JUEGOS
Y PERIFÉRICOS
PARA PLAYSTATION
Y PS2 COMENTADOS
Y PUNTUADOS
Novedades
Time Crisis P.T.
Vanishing Point
Star Wars Starfighter
Shadow of Memories
C-12...
COMPARATIVA
ISS Pro Evolution 2, FIFA 2001,
Esto es Fútbol 2, Libero Grande 2...
¡LOCOS POR EL FÚTBOL!
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guías y solucio
• LEGEND OF DRAGOON
• FEAR EFFECT 2
Y además: ONIMUSHA, BLACK & WHITE, EXTERMINATION, MDK 2, KENGO: MASTER OF BUSHIDO...

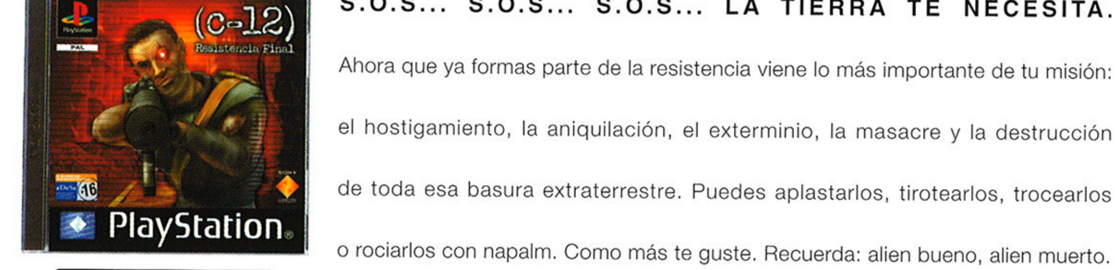


(S . O . S .)

S.O.S... S.O.S... S.O.S... LA TIERRA TE NECESITA.

Ahora que ya formas parte de la resistencia viene lo más importante de tu misión: el hostigamiento, la aniquilación, el exterminio, la masacre y la destrucción de toda esa basura extraterrestre. Puedes aplastarlos, tirotearlos, trocearlos o rociarlos con napalm. Como más te guste. Recuerda: alien bueno, alien muerto.

"ÚNETE A LA RESISTENCIA WWW.ES.SCEE.COM/C-12 Y GANA UNA EMISORA MOTOROLA TALKABOUT PARA COMUNICARTE CON LA RESISTENCIA FINAL."



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

Sumario 28

www.hobbypress.es/Playmania

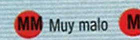


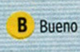
Cómo puntuamos

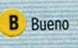
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

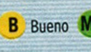
- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



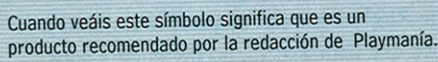








MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial
Sonia Herranz Directora
Abel Vaquero Director de arte
Alberto Lloret Jefe de sección
David Fraile Redacción
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación
Lidia Muñoz Diseño y autoedición
Ana María Torremocha Secretaria de redacción
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal, Daniel Acal, Enrique del Barrio.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Director comercial: Javier Tallón.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Luis Gómez-Centurión.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de circulación: Paulino Blanco.
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya. Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Gemma Celma, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona. Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia. Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



FINAL FANTASY The Spirits Within
La fantasía se vuelve realidad

El pasado 16 de marzo tuvimos la ocasión de asistir a una "premiere" de la película "Final Fantasy The Spirits Within" en las oficinas de Columbia Pictures. El evento consistió en la proyección de más de 15 minutos de metraje... ¡¡¡y es lo más alucinante que hemos visto nunca!!!
Como ya os hemos adelantado en alguna ocasión, Square está utilizando los ordenadores y técnicas de animación más potentes de la industria para crear unos actores y escenarios virtuales de apariencia y movimientos reales. Tras ver la proyección os podemos garantizar que supera todo lo que os hayáis podido imaginar. Las texturas de las ropas, las animaciones faciales, los efectos de luz, el increíble realismo de la piel, el pelo... todo, absolutamente todo, está a un nivel más alto del que os podáis imaginar. Vamos, que hasta *Toy Story 2* os parecerá una broma a su lado. Su argumento, aunque todavía es un poco pronto para hablar de él, tocará temas habituales de la saga, como la relación entre la tierra y las almas o la amistad, todo ello ambientado en un aterrador futuro el que los fantasmas poblarán el planeta.
No vamos a profundizar más por ahora, ya que la película se estrenará el 3 de agosto y tendremos tiempo de informaros cumplidamente, pero quedaros con que "The Spirits Within" se va a ser una experiencia cinematográfica completamente nueva y transgresora.





Dentro de muy poco podremos ver los primeros "trailers" de la película de Final Fantasy en los cines. No os los perdáis.



Lunares, labios, pupilas, vello... todo esta cuidado al milímetro, para que el resultado sea espeluznantemente real ¿o no?





EL RUGBY llega a PS2



Las animaciones de los jugadores serán uno de los aspectos más destacados de *Rugby 2002*.



Los amantes del deporte recibirán con alegría el anuncio de que EA Sports se ha decidido a poner al alcance de nuestras PS2 un simulador de Rugby con la calidad que esta compañía pone en todos sus productos. *Rugby 2002* contará con las mejores selecciones del mundo reflejadas con sus estilos habituales de juego y con las características físicas y técnicas de los jugadores reales. Estarán presentes las competiciones más prestigiosas, desde la Copa del Mundo (con la selección española) a los clásicos torneos de las 6 Naciones o el Tri-Nations. Lo más destacable será su asequible sistema de control que nos permitirá realizar con sencillez espectaculares placajes, melés, diferentes pateos de balón... Se espera que *Rugby 2002* esté disponible en junio y, por lo poco que hemos visto, no defraudará a los muchos seguidores de este deporte.

Nueva tienda Game Shop



GameShop, la cadena de tiendas especializadas en videojuegos, acaba de abrir un nuevo comercio en Albacete (C/Nueva, 47), ampliando a 25 el número de tiendas que ya tiene repartidas por todo el país. GameShop va a apostar este año por una mejora tanto de su imagen como de sus comercios, en un esfuerzo por ampliar aún más su éxito. GameShop cuenta con un amplio catálogo de juegos y accesorios para la venta y alquiler, unos atractivos precios e interesantes ofertas. Si queréis saberlo todo sobre GameShop, consultar sus precios, descargar imágenes o leer interesantes noticias podéis hacerlo en su nueva página web: www.gameshop.es

¡Llévate tu PSOne... ...de paseo!

Guillemot va a ser la primera distribuidora en poner a la venta en nuestro país la esperada pantalla portátil para PSOne, lo que nos va a permitir llevar nuestra consola a cualquier parte e, incluso, jugar en el coche mientras vamos de viaje. Esta pantalla ha sido fabricada por la Thrustmaster y recibe el nombre de XL Screemate. Entre sus características más importantes podemos citar que está fabricada en TFT, actualmente el mejor material para pantallas portátiles, tiene 5 pulgadas, es en color y cuenta con un tratamiento antireflectante que nos permitirá jugar en cualquier situación.

De sus muchas virtudes destaca su tamaño, ya que al ser de 5" ofrece una imagen hasta un 30% más grande que otras pantallas en preparación. Además, dispone de luz interna, altavoces integrados y una salida AV para conectarla al televisor, incluso mientras se juega en ella. La XL Screemate viene acompañada por un buen puñado de accesorios, como un adaptador que nos permitirá conectar la consola al encendedor del coche, o un alimentador de corriente que permite utilizar el mismo cable para la consola y la pantalla. La XL Screemate estará disponible a mediados de abril y tendrá un precio de 29.990 pesetas.



La serie Valor de Codemasters lo cubre todo, todo

De esta guisa tan simpática, David Darling, Director Ejecutivo de Codemasters, presenta los nuevos lanzamientos de la compañía en Serie de Valor. Él lo tiene muy claro, sabe que 10 Libras lo cubren "todo"... Eso sí, tú tranquilo, porque si quisieras emular a Darling podrías recurrir hasta a tres billetes de mil y es que, aunque esta promoción va dirigida básicamente al público inglés, aquí también nos vamos a beneficiar del lanzamiento en Serie Valor de los juegos de Codemasters. A los títulos ya a la venta en esta serie como *Colin McRae*, *No Fear Downhill*, *Micro Machines V3* y el primer *TOCA*, se van a sumar el 9 de abril juegos tan atractivos como *Micro Maniacs*, *TOCA 2 Touring Car* y *Music 2000*. Pues eso, que por 2.990 pesetas podéis cubriros de cualquier eventualidad...



Los más vendidos PSX (del 1 de marzo al 1 de abril)



*Listas facilitada por

Los más vendidos PS2 (del 1 de marzo al 1 de abril)

1	ZONE OF THE ENDERS
2	MOTO GP
3	NBA LIVE 2001
4	SSX
5	FIFA 2001
6	SHADOW OF MEMORIES
7	ONI
8	TEKKEN TT
9	STREET FIGHTER EX3
10	KO KINGS 2001

*Listas facilitada por

Los más alquilados PSX/PS2 (del 26/2 al 25/3)

1	FINAL FANTASY IX
2	DRIVER 2
3	FIFA 2001
4	MOTO GP
5	COLIN MCRAE RALLY 2
6	VANISHING POINT
7	THE LEGEND OF DRAGOON
8	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
9	NBA LIVE 2001
10	TONY HAWK 2

*Lista facilitada por

Ganadores de los pasatiempos de Marzo

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Buzzlightyear Star Commando* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Marzo. Enhorabuena.

Jose A. Rodríguez Fernández	Alicante
Guillermo Genovés Ferrero	Alicante
Marc Piñol Valera	Barcelona
Angela Portillo García	Cádiz
Isabel Guzmán Cadas	Cádiz
Miguel Gil Becerra	Guadalajara
José Mª Pareles Benito	Madrid
Javier Hernández Posada	Madrid
Héctor Festa Cortés	Madrid
Rubén López Angorrilla	Madrid
Sergio Orgaz Carillo	Madrid
Anselmo Mesa Provencio	Segovia
Ramón García Costales	Sevilla
Fco. David Bellvis López	Valencia
Jorge Del Valle Martínez	Valladolid

NBA Street

Basket sin fronteras en PS2

La división EA Sports Big, centrada en deportes extremos y responsable del genial SSX, se prepara para sorprendernos con un nuevo título para PS2, en el que su irreverente actitud, al servicio de la diversión, va a quedar sobradamente probada.

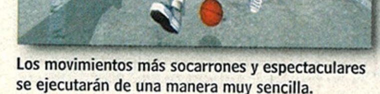
La base del nuevo juego de Big Sports será el baloncesto, pero un baloncesto bastante atípico que contará con las mejores figuras de la NBA junto con hilarantes astros del basket callejero que harán las delicias de los menos formales. Con estas características no es de extrañar que el juego se llame *NBA Street* y que huya de cualquier atisbo de simulación que entorpezca la jugabilidad y el espectáculo, ya que, como ocurría en *SSX*, el objetivo no es ni más ni menos que divertir y asombrar.

El eje sobre el que girará *NBA Street* serán partidos de 3 para 3 celebrados en canchas callejeras de las ciudades más importantes de de USA y Canadá. Podremos ejecutar pases imposibles, mates de "altura" y todo tipo de virguerías que se os puedan ocurrir. Además, ganar nos reportará suculentas sorpresas como nuevos movimientos o indumentarias de todo tipo, desde el serio estilo de la NBA al look más macarra que se os pueda pasar por la cabeza.

Lo mejor es que, además de divertido, el juego contará con un sistema de control sencillo y asequible, una animación realmente sorprendente para sus enormes jugadores, y una calidad gráfica a la altura de PS2.Y por suerte no vamos a tener que esperar demasiado para disfrutarlo, ya que su lanzamiento está previsto para principios de junio.

Jugadores de locura

En *NBA Street* van a tener cabida todo tipo de jugadores y todo tipo de estilos de juego, pero siempre con un rasgo común: sentido del humor y espectacularidad. La exageración de los rasgos físicos o de las posturas típicas de estos deportistas no es más que una muestra de la desenfadada filosofía con la que el juego está siendo desarrollado y que va a dar a momentos auténticamente divertidos y carcajeantes.



Los movimientos más socarrones y espectaculares se ejecutarán de una manera muy sencilla.



Junto a los personajes más estrambóticos y macarras no faltarán astros de la talla de Jordan.



Podremos jugar a cualquier hora del día o de la noche y ganar nuevos vestuarios o jugadores.

Breves & Fugaces

- Durante este último mes, los más vendidos en Japón han sido *World Soccer Winning Eleven 5* y *Shutokou Battle Zero* para PS2, mientras que en PS One han "partido el bacalao" *Dance Dance Revolution 4th Mix* y *One-Piece Ground Battle*, basado en un popular manga editado por aquí.
- Tras muchos dimes y diretes, Namco ha confirmado que *Tekken 4* y *Soul Calibur 2* verán la luz en PS2. También se ha confirmado un nuevo *Ridge Racer* y la conversión de *Vampire Night*, uno de sus últimos juegos de pistola, que coincidirá con el lanzamiento de una nueva G-Con 45 USB.
- Siguiendo con anuncios, ya se ha confirmado de manera oficial la existencia de *Evergrace 2, ESPN X Games Skateboarding, Dinasty Warriors 3, EXTREME G 3, Broken Sword 3*, dos nuevos juegos de la saga *Medal Of Honor* (un shoot´em up subjetivo y un simulador de vuelo) y un posible salto de Stuart Little a los videojuegos. Además, también se ha confirmado una película basada en *Duke Nukem* y una serie de juegos inspirada en la oscarizada película Tigre y Dragón.
- Hablando de Konami, la compañía ha confirmado que confía ciegamente en PS2 y que tiene un 70% de sus efectivos trabajando en proyectos para los 128 Bits de Sony. También ha adelantado que *Silent Hill 2* utilizará librerías de sonido especiales mediante las cuales un televisor estéreo ofrecerá sonido envolvente.
- Y por último, esas cosas que sólo pasan en Japón. Tecmo ha denunciado a los establos que poseen caballos de carreras por utilizar, sin previo permiso, los nombres con los que la compañía bautizó a los "jacos" virtuales que aparecen en su juego *Gallop Racer*. Por extravagancias que no sea...

¡Vive la magia Final Fantasy!

PlayGuías & trucos manía

El fenómeno *Final Fantasy* sigue arrasando allí donde llega. **PlayManía Guías & Trucos** dedicó el mes pasado un número especial a **Final Fantasy IX**, y ante la increíble cantidad de peticiones por parte de sus lectores, la revista dedicada en exclusiva a guías y trucos para PlayStation lanzará otro especial dedicado por completo a las anteriores entregas de la saga: **Final Fantasy VII y VIII**. En su interior encontraréis guías revisadas y ampliadas para ambos juegos, y alguna que otra sorpresa extra.

Como complemento, PlayManía GT incluirá también sus secciones habituales, como más de **1000 trucos para PlayStation y PlayStation 2**, sus cuatro **fichas coleccionables**, dedicadas, como no, a *Final Fantasy* y el inimitable **Consultorio** de Gertru López, aventurera, fanática de los videojuegos y diamante de los consoleros, que no ha dudado ni un momento en dedicar toda su sección a responder solamente a dudas referentes a *Final Fantasy* en este especial.

Es un número imprescindible que ningún amante del género y de la saga puede perderse.

Lo podréis encontrar en el quiosco el día 24 de abril y sólo por 495 ptas.



Trucos para todos los gustos



Este mes Hobby Consolas quiere que le saquéis todo el jugo a los mejores juegos del momento y os ha preparado un número especial de trucos con 24 páginas plagadas de códigos, consejos y secretos. Juegos como *Skies of Arkadia, Grandia 2, Banjo-Tooie, ZOE, Legend of Dragoon* o la demo de *Metal Gear 2* adquirirán una nueva dimensión con estas ayudas. Además, un reportaje en profundidad con todas las claves de la nueva Game Boy Advance y sus primeros juegos, otro con las novedades más llamativas del Tokio Game Show y una completa review de *C-12*, el nuevo bombazo de Sony.



Por fin están aquí Pokémon Oro y Plata



Y para celebrar su lanzamiento, Nintendo Acción publica una extensa review que incluye pelos, señales y por supuesto puntuación del juego que se va a poner más de moda. La Revista Pokémon se suma a la celebración, despejando las primeras dudas que han surgido a los lectores sobre *Pokémon Oro y Plata*. La review estrella del mes se acompaña de un reportaje no menos estelar: Game Boy Advance ya está disponible y arrasando en Japón. Entérate en Nintendo Acción de todo lo que se cuece alrededor de la máquina.

Computer Hoy 66

Los DVD-ROM son los protagonistas del número 66 de Computer Hoy, donde se publica un test con los últimos modelos, y en un artículo práctico, se muestran todas las posibilidades de estos periféricos...

Monta tu red en casa

PC MANÍA

Tienes un par de ordenadores en casa, quizá tres, y quieres conectarlos para mejorar su rendimiento, o acometer tareas complicadas de cálculo. El cómo, te lo cuentan los expertos de PC Manía.

¡Llega Skies of Arcadia!



El nuevo RPG de Sega es el gran protagonista del número 17 de la Revista Oficial Dreamcast, que ha preparado un completo comentario de seis páginas, y además incluye una demo jugable en el DreamOn 20. La sección de previews cuenta con títulos como *18 Wheeler* (con demo jugable), *Confidential Mission* y *Evil Dead*. El reportaje trata sobre *Outtrigger*, un juego de acción subjetiva, capaz de destronar a *Quake III*. Las guías están dedicadas a *Grandia 2* y *Phantasy Star Online*.



Curso intensivo de tácticas militares

En el nuevo número de Micromanía descubre como será *Operation Flashpoint*, el esperado juego de Codemasters de acción estratégica. Además, descubre la expansión de *Diablo II, Lord of Destruction*, con nuevos personajes y escenarios. No te pierdas tampoco el completo reportaje sobre Gamestock 2001, con todas las novedades de PC y los primeros juegos de Xbox. También te cuentan como como será *Battle Realms*, un prometedor título de estrategia y podrás encontrar todas las novedades del mes, además de las secciones habituales y el CD ROM, con las mejores demos.



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Con Capcom y Konami volcadas en PS2 parecía que las buenas aventuras ya se habían acabado en PlayStation. Por suerte, otras compañías como Infogrames todavía apuestan por los 32 bits. Como prueba, el esperado *Alone in the Dark*.

La forma definitiva del terror

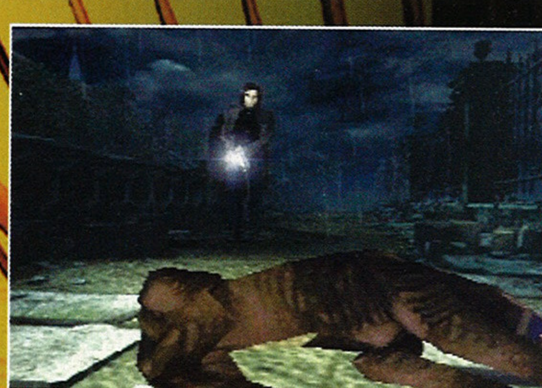




A lo largo de la aventura encontraremos numerosos guiños a los orígenes de la saga, como este agobiante punto de vista que ya aparecía en el primer *Alone*.



Cada uno de los dos protagonistas "lidiará" con su propia colección de pintorescos personajes, que parecerán sacados de las peores pesadillas.



¿De quién hablamos?

Alone in the Dark no es un juego nuevo. Exactamente vio la luz en 1993 en PC y fue el primer exponente del "Survival Horror" (aunque este término fue acuñado después por los japoneses con *Resident Evil*). La secuela no se hizo esperar, y apareció en PlayStation con el subtítulo *Jack is Back*, y tres años después, en 1997, llegó la tercera y última entrega para PC.

Alone in the Dark (1993)





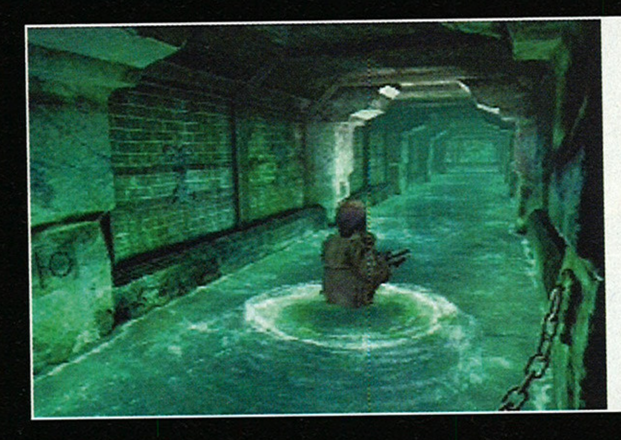
Alone in the dark 2 (1994)











Junto con los efectos de luz, los efectos de movimiento del agua parecen propios de un sistema de entretenimiento superior a PlayStation, ofreciendo un resultado en el apartado visual sencillamente impecable. Veremos como queda la versión de PS2.

En estos tiempos, en los que buena parte de las compañías importantes parecen haber olvidado a la gran consola gris para sus grandes proyectos, afortunadamente todavía queda hueco para disfrutar de nuevas gemas en bruto capaces de justificar, hoy en día, la compra de una PSOne.

El último ejemplo, al menos por el momento, va a ser *Alone In The Dark: The New Nightmare*, una aventura capaz de hacernos olvidar todo, o casi todo, lo que hemos visto en PlayStation dentro de este atractivo género.

Una apuesta segura.

El Survival Horror es uno de los géneros que más siguen demandando los usuarios de PSOne, ya que parece que tres *Resident Evil*, un *Silent Hill* y otras experiencias menores no han sido suficientes para colmar el ansia de pasar miedo y otras sensaciones angustiosas.

A la oferta existente se va a unir en breve *The New Nightmare*, que ha sido desarrollado íntegramente por Darkworks, un equipo europeo que conserva algunos de los genios que participaron en el desarrollo del primer *Alone* para PC.

Sin duda alguna, la mayor dificultad que ha tenido que afrontar Darkworks al lanzarse a este desarrollo ha sido dotar a su juego de una identidad propia que, respetando los orígenes de la saga *Alone In The Dark*, se fusione con las directrices marcadas por la serie *Resident Evil* y al mismo tiempo se convierta en un producto innovador... Parece complicado ¿verdad?

Pues bien, a la vista de los resultados de la primera versión jugable os podemos garantizar que Darkworks ha conseguido sorprendernos ¡¡¡y de qué manera!!!

Ten miedo, mucho miedo.

Aunque las bases del juego, tanto en estilo gráfico como en concepto de aventura, serán muy parecidas a las de la saga *Resident Evil*, hemos encontrado una serie de novedades que han acaparado toda nuestra atención. Por empezar por algún lado, en el apartado técnico *The New Nightmare* promete superar con creces los logros de la saga *Resident Evil*, con la tercera entrega a la cabeza.

La elevadísima calidad de los fondos renderizados, el increíble nivel de detalle de los personajes o la posibilidad de iluminar los fondos con una linterna, por medio de un efecto de luz hiperrealista, ponen de manifiesto que Darkworks ha exprimido todas las herramientas de programación que ha tenido a su alcance para que PSOne pueda dar el do de pecho. Además, todos estos escenarios han sido creados teniendo en cuenta la opresiva y oscura ambientación que envuelve al argumento del juego, en el que tienen cabida fenómenos paranormales, fantasmas y criaturas del averno. De este modo, la continua presencia de oscuridad juega un papel importante, tanto o más que los continuos y estridentes efectos de sonido, que provocarán más de un salto de la silla. Y no hablemos del espeluznante catálogo de criaturas, entre en el que abundan las arañas, perros o seres aún más extraños, que tendrán el don de aparecer en el lugar y momento más inoportuno.

Por la fusión de todos estos elementos, *The New Nightmare* nos ha recordado bastante al »

Acosados y perseguidos por tierra, mar y aire





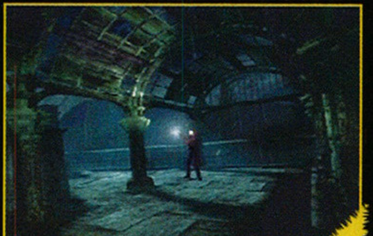


Los dos protagonistas deberán plantar cara a una considerable variedad de criaturas, entre las que no faltarán las arañas, perros y cocodrilos mutantes. Su mejor virtud será, sin duda alguna, escoger el mejor momento para abalanzarse sobre nosotros sin previo aviso. Sustos garantizados.

Iluminación casi real

Ya os hemos adelantado la dificultad que supone crear un efecto de luz realista sobre un fondo renderizado y el elevado grado de calidad con el que Darkworks ha conseguido realizarlo. Y como el movimiento se demuestra andando, aquí tenéis un ejemplo de cómo se comporta la linterna cuando la controlamos con el stick derecho del mando. Impresionante.







Edward Carnby y Aline

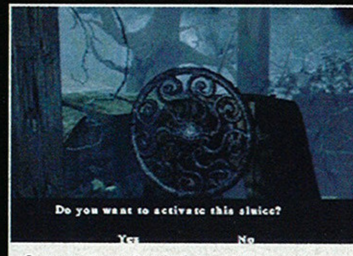
Como en el primer *Alone In The Dark*, al inicio de la aventura podremos escoger al protagonista entre dos personajes distintos, y cada uno nos ofrecerá cosas diferentes. De este modo, Edward Carnby nos ofrecerá una experiencia más orientada a la acción, mientras que jugar con Aline nos obligará a utilizar más el cerebro y a evitar los enfrentamientos.







The New Nightmare conseguirá fusionar el aterrador espíritu de *Silent Hill* con las formas de la saga *Resident Evil*, confiriendo especial relevancia al apartado sonoro, algo que, sin duda alguna, no pasará desapercibido en esta nueva etapa de vida de PlayStation.



Como en otros Survival, tendremos que resolver algunos puzzles y activar interruptores para progresar.



La linterna será un objeto imprescindible para encontrar en la oscuridad objetos que nos permitirán avanzar en la aventura.

> *The New Nightmare* ha sido concebido para convertirse en el brillante colofón a un género que ha levantado pasiones en todo el mundo.

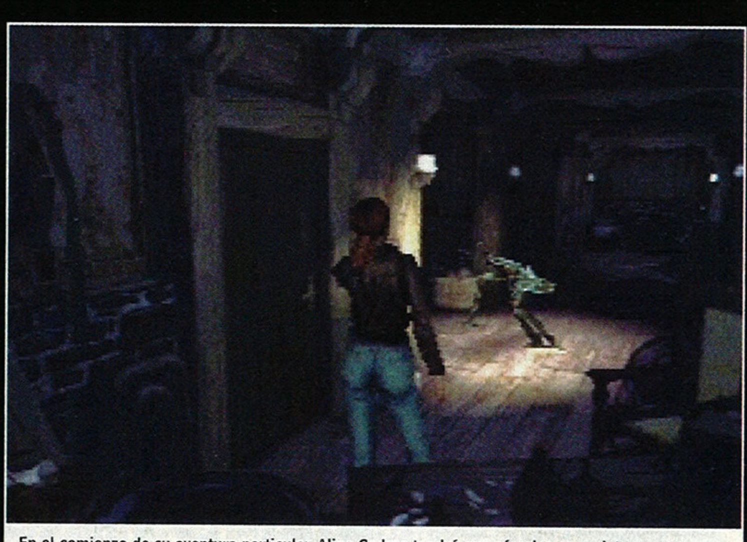
» concepto de *Silent Hill*, como experiencia aterradora tanto en aspectos visuales como sonoros, pero aplicado al esquema de *Resident Evil*.

Un breve avance sobre el juego. La espectacular intro de *Alone In The Dark: The New Nightmare* nos pondrá en antecedentes del argumento, y nos adelantará que debemos resolver el asesinato de un íntimo amigo de Edward Carnby, un investigador de lo paranormal que en el momento de su muerte estaba sumergido en la búsqueda de tres tablillas en la isla Shadow. En su viaje, Carnby estará acompañado por Aline Cedrac, una paleontóloga que también parece estar interesada en las tablillas. Pero, poco antes de aterrizar en la isla, la pareja tendrá un accidente de avión y, al más puro estilo *Resident Evil 2*, podremos seguir la aventura desde la perspectiva de uno u otro personaje.

Las principales diferencias entre ambos protagonistas se concentrarán en torno al enfoque de la acción, ya que en el caso de Carnby tendrán más importancia las armas mientras que Aline tendrá una poderosa aliada en la luz de su linterna. Cada uno de ellos tendrá acceso a una serie de localizaciones, armas y enemigos exclusivos, lo que sin duda invitará a disfrutar del juego varias veces.

Tras las primeras horas de juego os podemos adelantar, sin duda alguna, que *Alone in The Dark* promete convertirse en una experiencia tan envolvente como *Silent Hill*, y que pondrá en pantalla algunos de los efectos visuales más avanzados de PSOne.

En fin, si las cosas no se tuercen y *Alone In The Dark* no sufre ningún nuevo retraso (crucemos los dedos), en el mes de junio podremos disfrutar de uno de los proyectos más esperados y ambiciosos de la industria europea. ■



En el comienzo de su aventura particular, Aline Cedrac tendrá que vérselas con criaturas que detestan la luz, teniendo como única arma una linterna. Lógicamente, si no iluminamos a las criaturas éstas nos atacarán, así que vigilad bien vuestras espaldas, por lo que pueda ser...







BLACK & WHITE

Es bueno ser un dios

Después de arrasar en PC, *Black & White*, uno de los juegos más sorprendentes del momento, se dispone a aterrizar en nuestras consolas para demostrar que en esto de los videojuegos aún no está todo dicho y que todavía queda mucho por inventar.

No hace mucho, pudimos asistir en Londres a la presentación de la versión para PlayStation del más que original *Black & White*. Peter Molineux, su creador, nos contó que quería desarrollar un juego en el que la gente pudiera hacer lo que quisiera, sin ningún tipo de restricciones. Molineaux, responsable de títulos tan innovadores como *Theme Hospital* o *Populous*, ha "rizado el rizo" para aportar a los videojuegos en general, y a la estrategia en particular, una frescura muy de agradecer. Pero vayamos por partes.

EN EL PRINCIPIO, TODO FUE OSCURIDAD...

El argumento de *Black & White* nos sitúa en el idílico planeta Edén y en el papel de un hechicero que, deseoso de obtener más poder, sale de su dimensión para ser venerado y obedecido como un dios por los habitantes de Edén.

Nuestro objetivo será hacer que el número de creyentes crezca (lo que aumentará nuestro poder), bien siendo benévolos y ayudándoles a prosperar, bien siendo crueles y vengativos. Este argumento, tan simple a primera vista, encierra cientos de detalles que hacen que sea de todo menos sencillo. Y es que estamos ante un God Game, o "simulador de dios", un subgénero de la estrategia en el que controlamos los designios de los personajes como si fuéramos dioses casi con poder ilimitado.

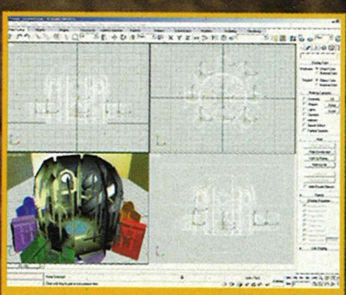
JUGAR SIN LIMITACIONES.

Lo más llamativo de *Black & White* es que, en contra de lo que sucede en otros juegos del género, no

Edén es un paradisíaco planeta en el que seremos un dios, teniendo que conseguir creyentes para obtener más poder.



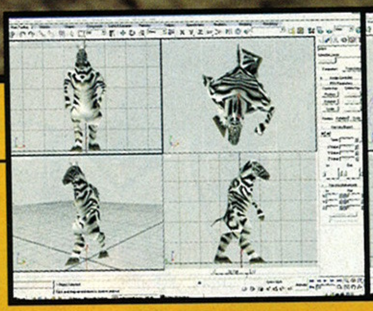
El Templo es nuestra fuente de poder. Si por algún motivo es destruido, será el final del juego para nosotros.

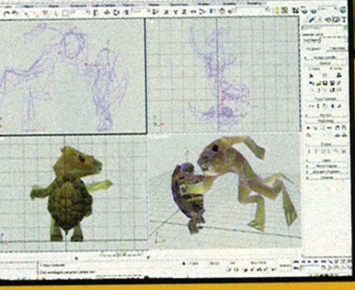


Para conseguir la calidad necesaria, se ha exprimido al máximo el motor de la PSOne. El resultado es asombroso.

Así serán las Criaturas

Las Criaturas son, además de nuestra mascota, nuestro brazo derecho en el mundo físico. Hay un total de 9, aunque al principio sólo podemos elegir entre tres: un mono, una vaca o un tigre. En sus primeras etapas de desarrollo tendremos que educarla, alimentarla y recompensarla, todo ello a través de un sencillo sistema de interacción con el entorno. La IA de la Criatura es tan avanzada que incluso mostrará sentimientos, algo casi impensable tratándose de un juego. Toda la educación que reciba, buena o mala, dará forma a su personalidad, siendo benévola o maligna en función de cómo nos portemos con ella. Para crear a esta singular criatura, Molineux usó sus propias vivencias con un Tamagotchi, la pequeña mascota virtual popularizada hace unos años: "Tenía un Tamagotchi, lo cuidaba, lo alimentaba, jugaba con él; un día uno de los testeadores lo metió sin querer en una taza de café y decidí dejarlo". Fue entonces cuando Molineux empezó a gestar la idea de lo que acabarían siendo las Criaturas de *Black & White*.

















tenemos que seguir un patrón lineal, ni hacer siempre las cosas del mismo modo. Para ello, Molineux y su equipo de Estudios Lionhead han ideado un sistema revolucionario que nos permite tomar nuestras propias decisiones, dando a veces más de 50 combinaciones distintas para solucionar un conflicto. Por ejemplo, al principio del juego debemos conseguir tres piedras mágicas y una de ellas se encuentra en una casa. La dueña nos la dará si le traemos a su hermano perdido. Lo normal sería salvar al hermano, pero podemos destrozar la casa y obtener la piedra por las malas, acabar con el hermano y amenazar a la hermana o... Eso sí, hay que tener en cuenta que la forma de resolver estos problemas marcarán nuestra relación con los aldeanos. Si eres bueno con ellos, su amor hacia ti será infinito y serán felices. Si eres malo, serán infelices y crueles.

EL APOYO DE LA TÉCNICA.

Para plasmar todos estos aspectos de manera atractiva y viable, se ha llevado a cabo un gran trabajo de programación y de diseño de escenarios y personajes. Así, destaca la IA de los aldeanos y de nuestra Criatura, tan impresionante que pueden aprender, tomar decisiones independientes y evolucionar sin nuestra participación activa.

Las texturas, las animaciones y el morphing se han tratado igual que en la versión de PC, lo que ha obligado a Krisalis, responsables de la versión PlayStation, a exprimir al máximo las capacidades de la consola. Para que os hagáis una idea, nuestra criaturas cuentan con unos 300 polígonos, lo que unido al resto de elementos de los enormes mapeados nos colocan en los límites de la consola. Obviamente, no se podrán evitar ciertas carencias gráficas, aunque esto no le quitará mérito a un juego en el que lo que importan son sus muchas posibilidades y formas de jugar.

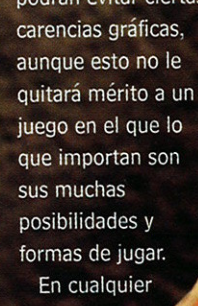
En cualquier caso, para cuando el juego se ponga a la venta, probablemente en junio, muchos de estos aspectos estarán ya pulidos. De todos modos, poder jugar en PlayStation con un juego de estas características ya es toda una buena noticia.

Primero en PSOne, luego en PS2

Cuando *Black & White* comenzó a desarrollarse en Febrero de 1998, aún no existía PS2, por lo que se eligió a PlayStation como receptora para una versión del juego. No obstante, ante el éxito que está cosechando *Black & White* en todo el mundo, Peter Molineux y la gente de Krisalis (encargados de la versión de PlayStation) han confirmado que podremos disfrutar en una fecha no muy lejana de una versión para PS2, mucho más completa, por cuestiones técnicas, que la de PlayStation.

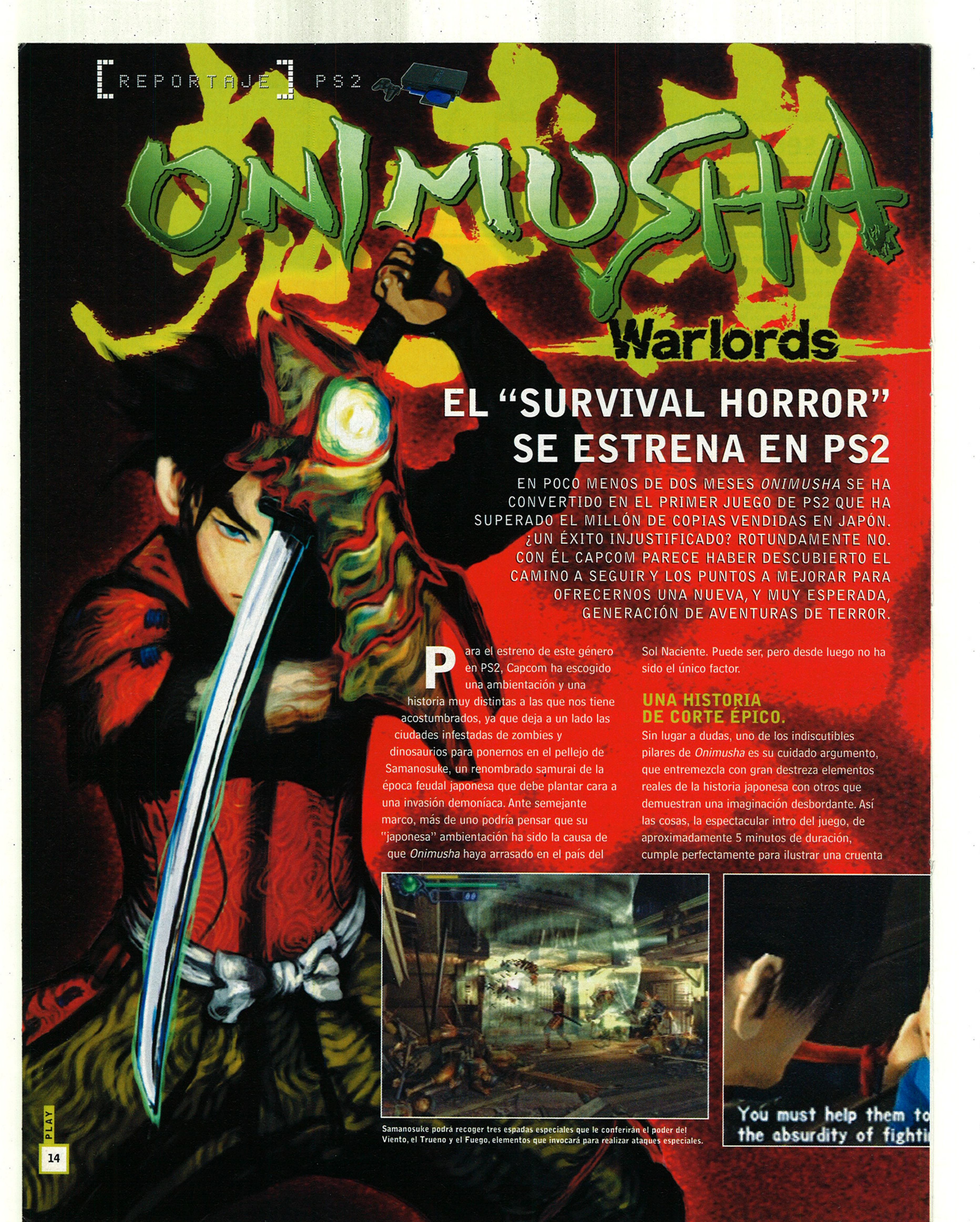


Disponemos de numerosos hechizos tanto de ataque como de defensa. Si algo o alguien te molesta, ya sabes lo que hacer.



Nuestra Criatura crecerá desarrollando emociones y acciones propias, incluyendo los hechizos.





ONIMUSHA Warlords

EL "SURVIVAL HORROR" SE ESTRENA EN PS2

EN POCO MENOS DE DOS MESES *ONIMUSHA* SE HA CONVERTIDO EN EL PRIMER JUEGO DE PS2 QUE HA SUPERADO EL MILLÓN DE COPIAS VENDIDAS EN JAPÓN. ¿UN ÉXITO INJUSTIFICADO? ROTUNDAMENTE NO. CON ÉL CAPCOM PARECE HABER DESCUBIERTO EL CAMINO A SEGUIR Y LOS PUNTOS A MEJORAR PARA OFRECERNOS UNA NUEVA, Y MUY ESPERADA, GENERACIÓN DE AVENTURAS DE TERROR.

Para el estreno de este género en PS2, Capcom ha escogido una ambientación y una historia muy distintas a las que nos tiene acostumbrados, ya que deja a un lado las ciudades infestadas de zombies y dinosaurios para ponernos en el pellejo de Samanosuke, un renombrado samurai de la época feudal japonesa que debe plantar cara a una invasión demoníaca. Ante semejante marco, más de uno podría pensar que su "japonesa" ambientación ha sido la causa de que *Onimusha* haya arrasado en el país del Sol Naciente. Puede ser, pero desde luego no ha sido el único factor.

UNA HISTORIA DE CORTE ÉPICO.

Sin lugar a dudas, uno de los indiscutibles pilares de *Onimusha* es su cuidado argumento, que entremezcla con gran destreza elementos reales de la historia japonesa con otros que demuestran una imaginación desbordante. Así las cosas, la espectacular intro del juego, de aproximadamente 5 minutos de duración, cumple perfectamente para ilustrar una cruenta

Samanosuke podrá recoger tres espadas especiales que le conferirán el poder del Viento, el Trueno y el Fuego, elementos que invocará para realizar ataques especiales.





guerra entre dos señores feudales, que se salda con la muerte de uno de ellos, Nobunaga, que pacta con el diablo para recuperar su vida y así poder conquistar la Tierra. Lógicamente, en su tenebroso renacer vuelve acompañado de un ejército de demonios, los cuales empiezan a sembrar el caos en el territorio del enemigo de Nobunaga... Aquí entra en juego el protagonista, Samanosuke, un fiel samurai que pondrá su vida en peligro para salvar a la princesa Yuki, que ha sido capturada por las huestes del demoníaco ejército liderado por Nobunaga. El resto, casi os lo podéis imaginar...

ALGO CONOCIDO, ALGO NUEVO.

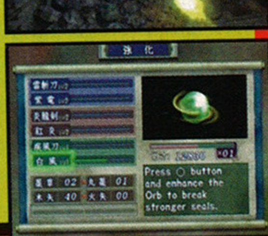
Dejando a un lado el posible tirón que puede tener entre las japonesas el hecho de que haya participado activamente en el desarrollo del juego el actor Takeshi Kaneshiro, tanto en lo que se refiere a captura de movimientos como en el "préstamo" del rostro para dar vida a Samanosuke, ante todas las cosas, *Onimusha* es un juego muy bien planteado. Su sobresaliente diseño recupera las bases que PlayStation estableció en el género, y sobre ellas ha edificado una nuevo enfoque de la acción, más dinámico y con un ritmo más trepidante y continuo. En este sentido, cabe destacar la prodigiosa mano derecha con la que Capcom ha sustituido las armas de fuego, típicas en *Resident Evil* y *Dino Crisis*, por arcos, espadas, hechizos mágicos y otras armas tradicionales, potenciando de este modo el combate cuerpo a cuerpo y la vistosidad de todos y cada uno de los enfrentamientos. Para rematar la faena, Capcom también ha incrementado la movilidad y velocidad del protagonista, consiguiendo de »

El Guantelete

El Guantelete es, sin duda alguna, una las aportaciones más novedosas al género. Gracias a él, Samanosuke podrá absorber el espíritu de los demonios derrotados, utilizando su energía para mejorar el nivel de sus armas e incluso recuperar algo de energía. De este modo, para poder superar con ciertas garantías algunas dificultades, será necesario pararse un poco para luchar...











Aparte de los combos y ataques especiales, Samanosuke deberá ser rápido con su espada para acabar con los enemigos más duros en el suelo, antes de que se levanten.

La Evolución de un género

Echando un vistazo al pasado, resulta sorprendente comprobar cómo han evolucionado algunos géneros y en qué medida incorporan novedades cada vez más suculentas con nuevos lanzamientos. Para analizar la evolución de los Survival Horror, hemos escogido como principal punto de comparación la Inteligencia Artificial de los enemigos, y resulta sorprendente comprobar el salto que hemos vivido sin casi darnos cuenta. Para ello, hemos seleccionado tres títulos clave, todos ellos de Capcom, los cuales abarcan desde los orígenes del Survival Horror a la culminación en PlayStation, sin olvidarnos de *Onimusha*, el primer exponente del género para PS2. Si tenéis la oportunidad, os aconsejamos que repitáis con nosotros este momento, porque seguro que ahora os troncháis de risa con aquello que os hizo pasar miedo hace unos años...



RESIDENT EVIL. Los primeros zombies de PlayStation fueron más bien lentos, tontorrones y predecibles. Como mucho aparecían dos en pantalla.



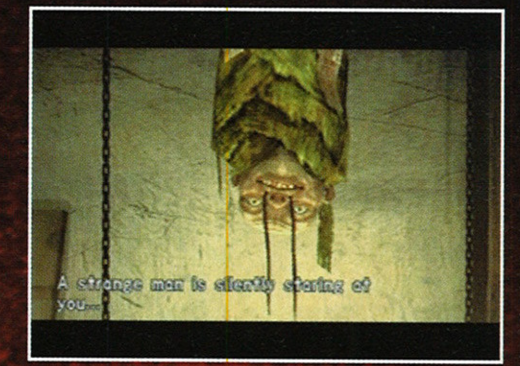
DINO CRISIS 2. Tenaces y pesados como pocos, los dinosaurios de *DC2* aparecen en manadas numerosas, y son capaces de saltar, atacar cuando están heridos...



ONIMUSHA. Los demonios son capaces de bloquear y esquivar nuestros ataques, convirtiéndose en unos blancos más difíciles de acertar. Y son muy rápidos.



Onimusha se desarrolla integramente en la época feudal japonesa, aunque con unos protagonistas diferentes.



A lo largo de la aventura nos encontraremos con numerosas y extrañas criaturas,que nos permitirán acceder a algunos extras.







Puzzles y Enemigos

Estos dos elementos, típicos en los Survival Horror regresarán con las pilas cargadas para ofrecernos nuevos retos. Por la parte de los puzzles nos encontraremos con algunos rompecabezas realmente innovadores, mientras que en lo tocante a los jefes finales podemos esperar unos duelos más intensos, largos y complejos.





» este modo que pueda efectuar desplazamientos laterales, remates en el suelo o raudos retrocesos. Y por supuesto, no nos olvidamos del Guantelete, uno de los elementos más novedosos del juego y mediante el que podemos recoger las almas de los enemigos derrotados para potenciar y subir de nivel nuestras armas, objetos o incluso recuperar algo de energía.

UN PRODUCTO IMPECABLE.

Viendo el resultado final conseguido en PS2, parece mentira que *Onimusha* fuera concebido como un Survival Horror para PlayStation. Son tantos y tantos los detalles de calidad, visibles sobre todo en el diseño de escenarios y personajes, y tantas las exigencias técnicas, que ni por asomo hubieran sido posibles en PlayStation... Es en definitiva, un título muy cuidado y que se ha beneficiado de todos los "mimos" y "cariños" de Capcom. Y para demostrarlo, Capcom ha puesto a la venta en Japón una edición limitada que incluye un

LOS FANS DEL "SURVIVAL HORROR" TIENEN UNA CITA INELUDIBLE CON *ONIMUSHA*, JUEGO QUE LLEGARÁ A NUESTRO PAÍS A PRINCIPIOS DE JUNIO.

segundo DVD con todo tipo de material adicional, en forma de entrevistas, vídeos y demás sobre el desarrollo del juego. En este segundo DVD es posible comprobar el proceso de grabación de su cinematográfica y SOBRESALIENTE banda sonora, que ha sido interpretada por una orquesta compuesta por más de 200 miembros, o cómo Kaneshiro se ha prestado para que reproduzcan su cara en un molde de yeso...

Por todo esto, y porque está cuidado hasta el último detalle, *Onimusha* va a ser una experiencia completamente nueva dentro de los Survival Horror, que no va a potenciar excesivamente el susto y el horror, pero que sí nos va a acercar a una dinámica de juego radicalmente distinta, con una puesta en escena de infarto y una serie de novedades dignas de mención.

Y, cómo no, lo mejor de todo para el final. El lanzamiento de *Onimusha* en nuestro país está mucho más cerca de lo que podáis creer ya que Electronic Arts, que es quien lo va a distribuir en nuestro país, espera tenerlo listo a primeros de junio, completamente traducido al castellano. Pues lo dicho, que los poseedores de PS2 vayan ahorrando porque mucho tienen que estropearse las cosas para que *Onimusha* deje de ser un nuevo hito dentro de los Survival Horror "Made In Capcom". Y más si tenemos en cuenta de que se trata de la primera incursión de PS2 en uno de los géneros que más seguidores tiene en todo el mundo...

Secuencias de vídeo

La aplicación de las técnicas Motion Capture a las secuencias de vídeo ha alcanzado un nuevo nivel con *Onimusha*. En su intro, de casi 5 minutos, asistiremos a una guerra en un brutal campo de batalla, en el que cientos de soldados combaten por su feudo. Las animaciones, tanto corporales como faciales son de lo más exquisito que hemos visto nunca, y nos han recordado el impacto que causó en su momento la intro de *Resident Evil 2*. Totalmente increíble.









Estreno en PS2

Cryo ha decidido renovar y mejorar su catálogo de juegos, sobre todo de cara a las plataformas de nueva generación, como PS2. Recientemente, fuimos invitados a sus instalaciones en París donde pudimos ver algunos de los lanzamientos que tienen previstos para este año. Os damos nuestras primeras impresiones sobre los más destacados.



Gift ¡Tiembla Rayman, tiembla!

Gift es la apuesta más fuerte de Cryo para PS2, algo que se nota en el tiempo, el esfuerzo y el cuidado puestos en cada etapa de su desarrollo. Tras pasar por PC y GBC, *Gift* viene dispuesto a plantarle cara al mismísimo *Rayman*, ya que estamos ante un ingenioso, curioso y divertido arcade de plataformas que va a ofrecer horas y horas de diversión.

Como sus mismos creadores indican, "*Gift* es un videojuego que trata sobre videojuegos", ya que nuestro simpático personaje, un diablillo con mucho morro, trabaja junto con otros personajes en el Valle de los Juegos. Éste es un curioso lugar donde se prueban videojuegos en desarrollo, siendo Gift y sus amigos los responsables de tan increíble tarea. Como podréis imaginar, las parodias sobre otros videojuegos y películas están aseguradas. Nuestro objetivo será el de recuperar siete enanitos y entregárselos a la exuberante princesa Lolita Globo, que sufre el mal de Blancanieves, con la esperanza de ser "premiados" por ella. Armado con un bastón, Gift tendrá que superar 7 mundos con 77 niveles de locura y diversión.

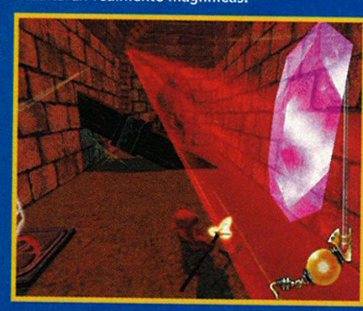
Para estar a la altura de las circunstancias, se ha diseñado un nuevo motor 3D para el juego, dotándole de un increíble aspecto visual que pone especial cuidado en el juego de luces y sombras, todas ellas en tiempo real, y de una jugabilidad muy adictiva, incluyendo diversos puzzles que alargarán la vida del juego. Incluso podremos ponernos a los mandos de ametralladoras y, como en un shooter, despejar el camino de enemigos. ¿Atractivo? Pues sólo hay que esperar a mayo más o menos...

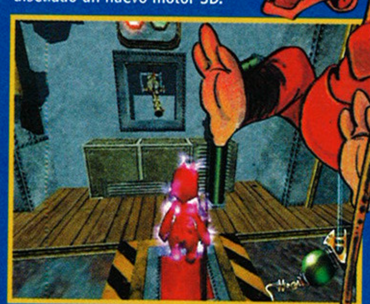


Todo el apartado técnico, sobretodo las luces, las sombras y las animaciones de los personajes, resultarán realmente magníficas.



La calidad gráfica es impresionante, para ello se ha diseñado un nuevo motor 3D.





Gift: la serie animada

Philippe Ulrich, director de Cryo y Régis Losiel, ambos creadores de *Gift*, han apostado por el carisma y el potencial de este diablilo y se han liado la manta a la cabeza, preparando una serie televisiva sobre *Gift* y sus amigos, íntegramente realizada por ordenador. El proyecto ya es una realidad y en Octubre de este mismo año el público francés tendrá la suerte de disfrutar de ella. Esperamos que triunfe... y que llegue a España.





Por un beso de la princesa Gift será capaz de cualquier cosa.



La serie estará basada íntegramente en el videojuego y será tan hilarante como éste.

Frank Herbert´s Dune

Vuelve la lucha por la Especia

El primer juego de Cryo fue precisamente *Dune*, una aventura para PC que vio la luz cuando se fundó la compañía, allá por 1992. Pues bien, Cryo vuelve a sus orígenes con otro título de la saga basado en la miniserie hecha para televisión sobre la obra de Frank Herbert, y que hace poco emitió Tele5.

Los anteriores títulos basados en Dune han sido aventuras gráficas o juegos estrategia, pero esta vez Cryo ha optado por seguir la línea de juegos tan populares como *Syphon Filter*, es decir, de acción en tercera persona. Así, en este *Dune* tendremos que superar distintas misiones demostrando nuestra habilidad al tiempo que hacemos gala de nuestro sigilo y astucia.

Aunque la versión que pudimos ver estaba aún muy verde, nos sirvió para comprobar que el juego estará muy cuidado, con una ambientación, unos efectos sonoros y una jugabilidad muy bien llevadas. Eso sí, de aquí a septiembre aún pueden cambiar muchas cosas.



El juego estará basado en la novela, pero aprovechando un vacío de dos años en la vida de Paul, el protagonista.

Jekyll & Hyde



El juego presenta un sistema que nos recuerda un poco a *Medievil*, pero con una historia y un aspecto mucho más oscuros.

Desarrollado por los responsables de *Devil Inside* o *Hellboy* para PC, Cryo nos presenta un juego de acción 3D basado en el mito del Dr. Jekyll y Mr. Hyde.

Tras haber sido secuestrada la hija del doctor, tendremos que combinar la inteligencia y la fuerza bruta de ambos personajes para superar los obstáculos que se nos vayan planteando. Nuestra primera impresión fue la de estar ante un juego un poco descompensado en su dificultad, aunque bien ambientado. De todos modos, hasta su salida en junio todavía se pueden ajustar muchas cosas.

Abierto hasta el amanecer

Cinco años después del final de la primera película, Seth Gecko (el personaje de George Clooney) se encuentra en el corredor de la muerte de una prisión de máxima seguridad. El lugar se llenará de vampiros sedientos de sangre y, con la ayuda de todas las armas que podamos encontrar, tendremos que huir de allí acabando con todos los vampiros que nos salgan al paso.

Para ser una beta, los movimientos, los impactos de bala en objetos y vampiros y la IA de los enemigos estaban muy logrados. Si añadimos que todo es acción pura y dura y sin puzzles, éste puede ser uno de esos juegos ideales para descargar adrenalina. Eso sí, a finales de año.



Mucha acción, muchos vampiros y muchos tiros para un juego que aún tardará bastante en llegar a nuestra PlayStation 2.

Y además...

Atlantis (Parte 3)

Continuando esta saga de aventuras gráficas, la tercera entrega nos llevará esta vez desde el desierto hasta parajes helados de la era Paleolítica, visitando lugares tan mágicos y misteriosos como los palacios de Las Mil y Una Noches... Todo ello aderezado, como viene siendo habitual, por una belleza visual increíble. Atentos a octubre.



Arthur´s Knight: Capítulo 2

Otra continuación más, aunque esta vez la primera parte sólo apareció en PC. Podremos elegir a un caballero cristiano o a un guerrero celta, variando de esta forma los escenarios, acciones a realizar y personajes con los que hablar. Se trata de una aventura de acción en tercera persona y promete ser muy interesante. Para Navidad.

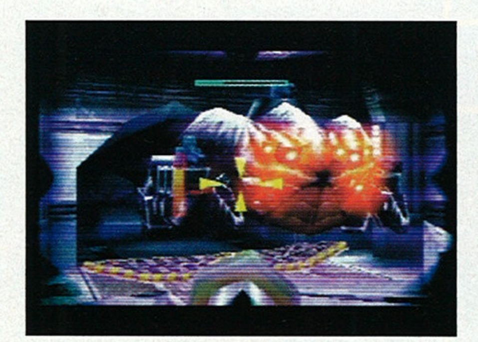


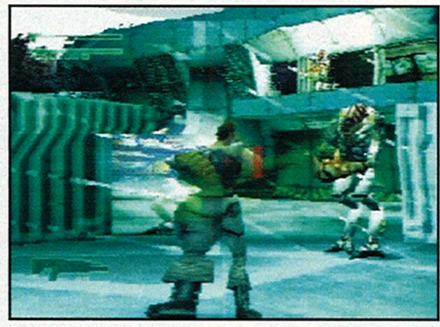
Zorro

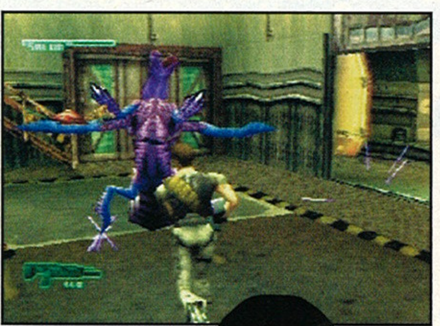
Aunque no pudimos ver nada de este juego a excepción de un vídeo, los responsables de In Utero y Cryo nos avanzaron que se trata de un juego en 3D en tiempo real que mezcla acción y aventuras, es decir, puzzles y peleas con espada. Sin saber más del juego, es difícil aventurar algo. A finales de este año podremos verlo en nuestra consola.

C-12: Resistencia final

¡Que comience la invasión!


En ocasiones podremos controlar cañones de los escenarios que nos ayudarán a acabar con los enemigos más duros.


Nuestro héroe cuenta con un escudo que puede "dormir" a los cyborgs con este espectacular efecto gráfico.







Tras un manido argumento de invasiones alienígenas y planetas controlados por cyborgs extraterrestres se oculta uno de los grandes juegos de acción para PlayStation, que no desmerece frente a los monstruos del género.

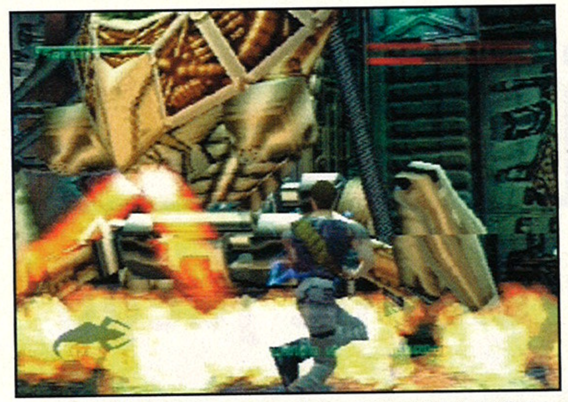
Con *C-12* Sony nos brinda la oportunidad de disfrutar de un juego de acción trepidante que no duda en inspirarse en éxitos del calibre de *Syphon Filter* y *Metal Gear* para arrastrarnos hacia un híbrido entre el shoot'em up puro y la aventura de acción. Aunque el concepto no es, a primera vista, demasiado original, lo cierto es que la mezcla de géneros, la estructura de la aventura, su ritmo trepidante y los elementos innovadores que aporta consiguen enganchar con fuerza. Pero vayamos por partes.

Como ya sabréis, C-12 nos arrastra a un no muy lejano futuro catastrofista en el que la Tierra ha sido invadida por una especie alienígena que tiene dominado el planeta. Nosotros asumimos el papel de un miembro de la Resistencia al que se le ha implantado tecnología alienígena que le convierte en el comando perfecto.

Obviamente, nuestro objetivo será cumplir todas las misiones imposibles que los mandos de la Resistencia quieran encargarnos, y siempre en zonas del planeta asoladas y literalmente infestadas de cyborgs y criaturas alienígenas de las más diversas cataduras, tamaños y formas.

BÁSICAMENTE NOS ENFRENTAMOS a un shoot'em up donde parece claro que nuestro objetivo es acabar con todos los enemigos que se nos crucen por delante. Para ello contaremos con un potente arsenal, que podremos ir ampliando según avance la aventura, y con las facultades que nos concede nuestro ojo cibernético, capaz de localizar enemigos o descubrir datos sobre ciertos aparatos.

Sin embargo, pronto la cosa se complica, aparecen los puzzles, las zonas donde hay que pasar desaparecido y las misiones secundarias que nos obligan, por ejemplo, a reconstruir un puente. Todos estos elementos hacen que el juego gane una dimensión que va mucho más allá de la acción pura y dura, y que nos obligarán a tener muy en cuenta nuestros movimientos a la hora de avanzar por los agobiantes escenarios. Por suerte, el control del héroe está a la altura de las

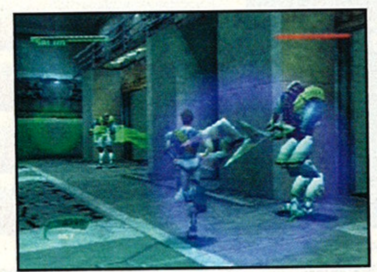


Los enfrentamientos con los enemigos finales suelen ser épicas batallas, que en la mayoría de los casos resultan más que difíciles.



Habrá misiones en las que contaremos con la cobertura y el apoyo de otros humanos que nos ayudarán en ciertos aspectos de la misión.







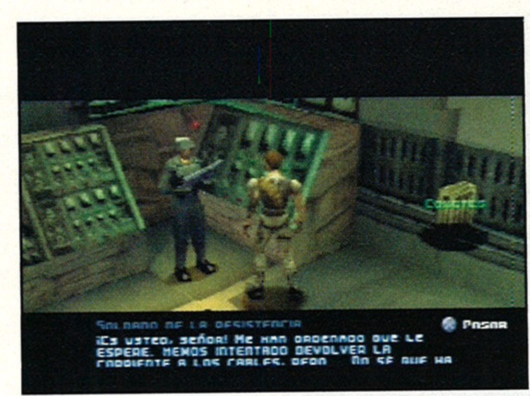
circunstancias, podremos fijar el objetivo al que queremos disparar mientras no movemos en otra dirección, apuntar desde una perspectiva subjetiva, agacharnos, o correr al tiempo que repartimos plomo en todas las direcciones. Lo único negativo en este aspecto es la lentitud con la que a aveces la cámara sigue los veloces movimientos del protagonista, ya que tarda en colocarse en una situación ventajosa que nos permita reconocer el terreno.

Hay que dejar claro que, como básicamente estamos hablando de un juego de acción, nuestro personaje no salta y sólo es capaz de trepar o empujar objetos en zonas concretas. Aún así, las posibilidades de combate de nuestro héroe son tantas, que necesitaremos casi todos los botones del pad, ya sea para disparar armas secundarias, o para adecuar la cámara a nuestras necesidades.

GRÁFICAMENTE *C-12* PRESENTA escenarios llenos de detalle, y una estupenda ambientación de ciudades asoladas por la guerra y atestadas de Cyborgs de imponente aspecto. Eso sí, en ocasiones se aprecia algún parpadeo indeseado y alguna ligera ralentización, aunque el ritmo general del juego hace perdonables estos defectos. Sin embargo, hemos de dejar muy claro que la dificultad general del juego es altísima. Y más aún si tenemos en cuenta que además estamos hablando de un título larguísimo y que en cada nivel se multiplican las dificultades. La intensidad que es capaz de transmitir *C-12* en algunas zonas y en ciertos enfrentamientos es tan alta, que se hará irresistible para los amantes de la acción, siempre que sean hábiles con el mando y pacientes en las zonas complicadas.

Sin duda, *C-12* es un juego largo y difícil, que no te acabarás en la primera sentada y que te va a ofrecer un nuevo y muy atractivo enfoque de la acción. No es una aventura como *Metal Gear*, pero es uno de los juegos de acción más sorprendentes y mejor resueltos de los últimos tiempos. Probablemente, uno de los mejores del año.

***C-12* cuenta a su favor con un sólido y espectacular apartado técnico, apoyado en un ritmo de acción trepidante y en una atractiva sucesión de situaciones muy diferentes entre sí.**

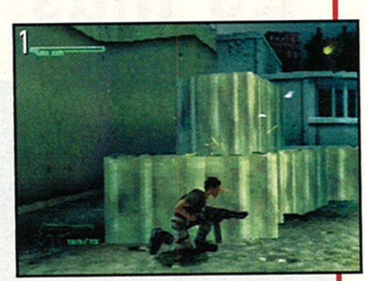


El juego está traducido y doblado al castellano, lo que nos permitirá seguir sin problemas los cambios que se produzcan en las misiones.

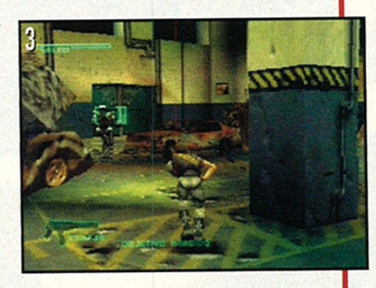


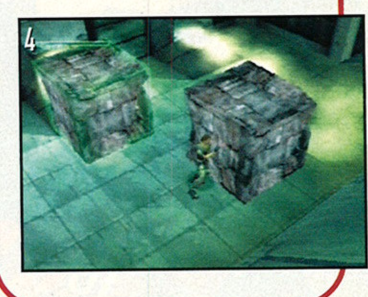
No todo es disparar

En *C-12* tendremos que hacer de todo, desde cubrirnos de los disparos enemigos (1), a localizar enemigos desde el punto de vista de un francotirador (2). En ocasiones incluso deberemos evitar ser detectados (3) y hasta resolver puzzles a base de mover elementos de los escenarios (4). Como veis, mucho más que acción pura y dura.











C-12. RESISTENCIA FINAL
Sony • Acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+16 años** — Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **8** — Sonido **9** — Diversión **10**

- Su interesante mezcla de géneros.
- Su ritmo y espectacularidad.

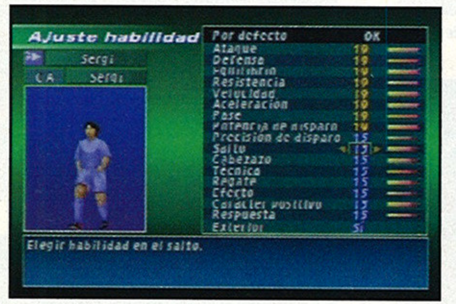
- La lentitud de la cámara en girar.
- Alguna pequeña ralentización.

9

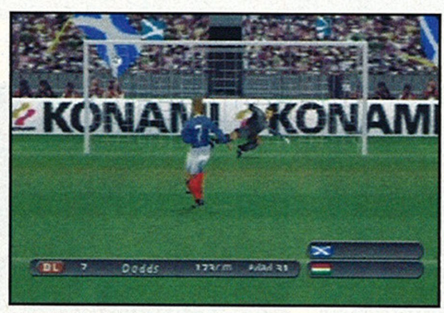
Si te gusta la acción, aderezada con su justa mezcla de aventura, estás ante un juego imprescindible. Es difícil, largo y sabe como atrapar desde el principio.

ISS Pro Evolution 2

Lo más real fuera del terreno de juego



Si te falta algún jugador para redondear tu equipo, con este completo editor podrás recrear a cualquier astro del balón.



Hasta lanzar y detener penaltis tiene ciencia en *ISS Pro 2*. Una competición específica te ayudará a entrenarlos.







Conocida en Japón como *Winning Eleven*, la saga de simuladores futbolísticos de Konami vuelve a PlayStation con un título que encandilará a los auténticos amantes del deporte rey por su realismo y jugabilidad.

Después del chasco que para muchos supuso el lanzamiento de *International Superstar Soccer*, un juego perteneciente a la rama arcade de la serie *ISS* de Konami, la compañía ha vuelto por sus fueros con una nueva versión de la rama más realista, la secuela de su casi inmejorable *ISS Pro Evolution*, para muchos, el mejor juego de fútbol que se ha paseado por nuestras pantallas.

COMO MARCA PROPIA DE LA CASA, este *Pro Evolution 2* nos devuelve la esencia del buen fútbol para que disfrutemos de una experiencia lo más cercana posible a la realidad. Así, el juego huye de artificiosos regates, no permite pases imposibles y dota al balón de una dinámica que, sin duda, es de las más reales que hemos visto. En este sentido, veremos con asombro como un arriesgado pase largo rebota en la espalda de nuestro delantero, o como el balón es capaz de entrar en la portería después de estrellarse en el larguero y en el portero, o como un resbalón de un defensa convierte un patadón defensivo en un acertado pase de contraataque. Vamos, como el fútbol de verdad. Además, sus sencillos controles, muy bien definidos, permiten que realicemos desde la más espectacular chilena hasta el más sorprendente control de balón sin complicarnos la vida en insidiosas combinaciones de botones.




Si nos lesionan a un jugador tendremos que sustituirlo, pero además puede estar de baja para varios partidos, lo que afectará al desarrollo de la Liga.



Podemos participar en varias copas para ganar sus trofeos. Las copas están ya establecidas, aunque podemos elegir el número de jugadores "humanos".









Ojo, esto no significa que sea un juego fácil, sino que la dificultad la pone la propia inteligencia de los rivales y el realismo con el que se reflejan todas las variables del fútbol, y no el sistema de control. Obviamente, al reflejar con fidelidad el comportamiento del balón y de los jugadores, sacarle todo el partido y realizar espectaculares jugadas requiere su tiempo, y probablemente marcar goles os costará varias abultadas derrotas. Y más si tenemos en cuenta que tantas variables hacen casi imposible la existencia de las rutinas, es decir, de esos movimientos que siempre acaban en gol y que a la larga merman la diversión.

SI EN CUANTO EN JUGABILIDAD todo es brillante, a *ISS Pro Evolution 2* le falla lo mismo de siempre: las competiciones. No es que esté escaso, ya que podemos jugar desde varios tipos de Copas y Ligas a la apasionante Liga Master con 24 clubes "semi" reales, sin embargo no ofrece campeonatos reales como una Liga Nacional o la Liga de Campeones. Como siempre, el grueso de la competición es con selecciones nacionales de todo el mundo y, aunque en esta ocasión se han añadido nombres reales, no tiene el mismo encanto que un *FIFA* ni las posibilidades que el juego de EA Sports nos ofrece. La cuestión es si preferimos realismo al jugar o realismo en las competiciones y clubes con los que jugamos…

Por lo demás, se aprecia una notable mejoría gráfica, en especial en las animaciones y en el asombroso parecido de algunos jugadores con su referente real, incluso en la manera de moverse. También aparecen algunas novedades en el control, como poder cancelar un disparo en el último momento, y nuevos alicientes para su dificilísima, aunque adictiva, Liga Master.

Sin duda, Konami ha logrado superarse y es difícil encontrar un juego de fútbol que refleje con tanta calidad lo que este deporte es y debe ser. Lástima que las competiciones no sean reales y que el comentarista ser más soso que Tamara cantando el "no cambié", si no fuera por ello, estaríamos hablando de un juego superior a cualquier otro, pero claro, no se puede tener todo...

En este *ISS* encontramos la esencia del buen fútbol, del fútbol real, sin artificios, sin rutinas, sin complicados combos de botones... Es fútbol de verdad, aunque las competiciones no lo sean.



Los jugadores de las selecciones son en su mayoría reales, aunque algunos, los que no pertenecen a la FifPro, sólo se parecen. Eso sí, son una minoría y sólo los veremos jugando la Liga Master.



Podremos ver la repetición de las jugadas desde distintos ángulos, a cámara lenta y haciendo retroceder la imagen. Lo mejor, es que podremos grabar en la Memory Card nuestros mejores goles.

La liga Master

La competición más divertida del juego nos invita a escoger un club entre los 24 existentes (8 más que en la versión anterior) y jugar varias temporadas en distintas categorías. La dificultad es más alta que en otras competiciones y no se puede jugar en nivel Fácil.



Inicialmente, nuestro objetivo es llevar a nuestro equipo a Primera División. Hay tres clubes españoles.



Los clubes no tienen el nombre oficial: sólo se parecen. Eso sí, los jugadores son reales, excepto el club elegido...



Nuestro club tendrá jugadores falsos, para completar el equipo haremos fichajes con los puntos que ganemos.

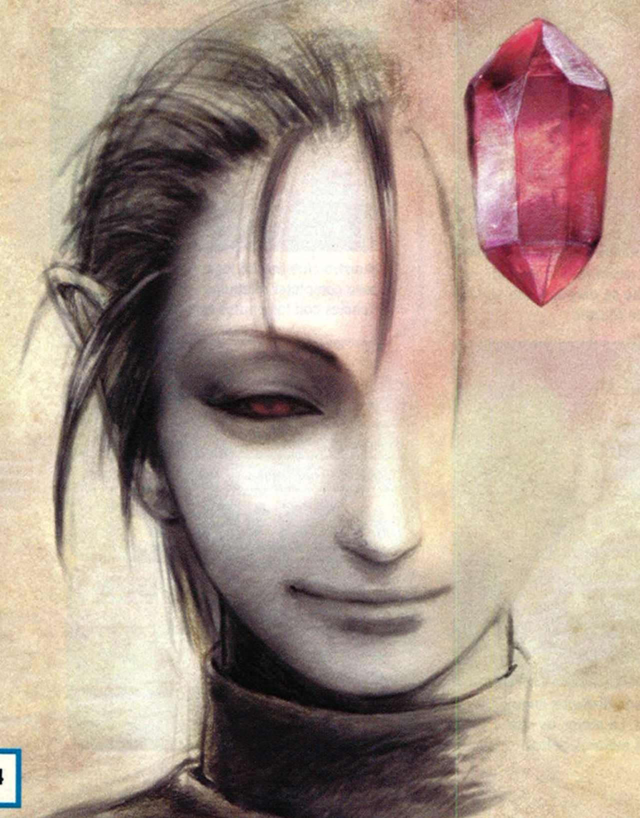


Shadow Of Memories

Cambia tu destino, si puedes...

Konami nos sorprende con un juego atípico que se aleja de todas las premisas habituales de las aventuras para introducirnos de lleno en una nueva dimensión dentro del género.





El incondicional apoyo con el que Konami está arropando a la nueva consola de Sony se refuerza este mes con una arriesgada e innovadora aventura, que bien poco tiene que ver con cualquier otro exponente del género en consola.

En *Shadow Of Memories*, nuestro principal cometido reside en cambiar el destino de Eike, el protagonista de la aventura, quien al comienzo de la misma es asesinado, sin aparente razón, por un misterioso personaje. Por circunstancias aún más extrañas, Eike vuelve a la vida unas horas antes de su asesinato con un artilugio llamado Digipad que le permite viajar por el tiempo, algo muy útil para modificar las circunstancias que rodearon el momento de su muerte...

A grandes rasgos este es el esquema básico del juego, y se repite a lo largo de los 10 capítulos que componen la aventura. Por lo tanto, tras alterar el pasado y evitar la muerte de Eike, éste volverá a ser asesinado en distintas circunstancias, teniendo que volver a retroceder en el tiempo para alterar otros hechos del pasado. Así, por poner un ejemplo, en uno de los primeros capítulos Eike es asesinado por la espalda desde un árbol, teniendo que retroceder cerca de 400 años para evitar que éste sea plantado, hablando con algunos personajes y utilizando determinados objetos, para dejar de este modo al asesino sin escondite. Otra cosa no, pero parece interesante, ¿verdad?

JUNTO A SU INNEGABLE ORIGINALIDAD, el rasgo más característico de *Shadow Of Memories* es la completa ausencia de acción, peleas o combates; ausencia que es sustituida por largas e interesantes conversaciones subtituladas con todo tipo de personajes, que refuerzan aún más su atractivo argumento, sin olvidar la justificada importancia de la faceta investigación, que se concentra en torno a la búsqueda de objetos y personajes para poder avanzar en la aventura.



Como en cualquier aventura que se precie, deberemos recoger y utilizar todo tipo de objetos, por extraños que sean.



Eike siempre tendrá detrás suyo una sombra amenazante, que parece estar ligada a la historia de sus antepasados.



Como en algunas películas de ciencia ficción, cuando estás en el pasado debes evitar entrar en contacto contigo mismo.



Cuando Eike esté a punto enfrentarse de nuevo a su destino, un contador nos indicará el tiempo de vida.

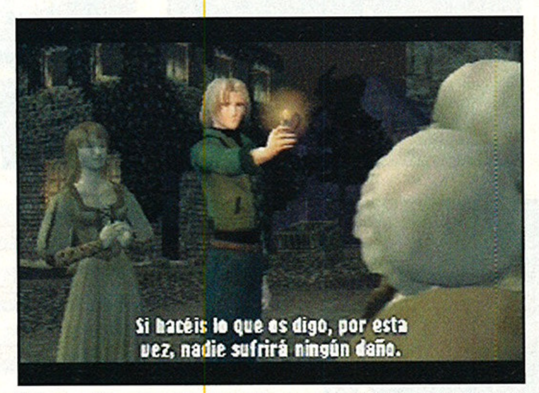
Una misma ciudad, tres épocas distintas



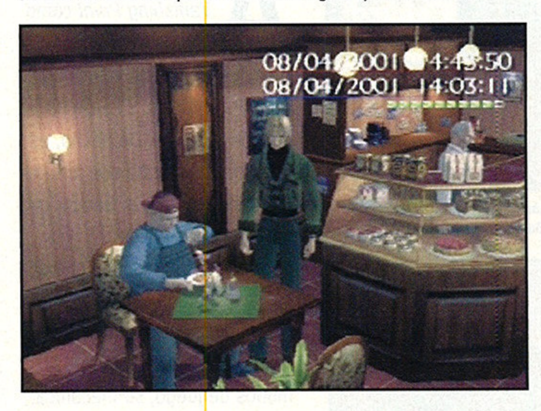
Shadow Of Memories transcurre íntegramente en un idílico pueblecito centroeuropeo, que tendremos que recorrer en tres etapas distintas de su historia para salvar a Eike. De este modo, podremos ser testigos de la evolución estructural y cultural de la ciudad. Además, cada época es representada con distintos tonos, como el blanco y negro o una gama de ocres, para plasmar la ciudad 100 ó 400 años antes, respectivamente.

Pese al esfuerzo realizado por sus programadores y la innegable originalidad del juego, existen algunos puntos que no nos acaban de convencer, y que hacen de *Shadow Of Memories* un título no recomendable para todos los públicos. Su primer problema es la duración, ya que en apenas 5 horas, o menos, es posible acabar el juego, aunque para prolongar su vida útil podréis ver un total de 8 finales distintos. Peor nos parece que, para resolver algunas muertes de Eike, tengamos que presenciar situaciones un tanto absurdas, como transportar una sartén al año 1600, o cumplir unos requisitos que desconocemos de antemano como viajar al pasado para reunir a tres personas y así evitar que el asesino ataque a Eike a la hora prevista (si reunimos sólo a dos, no servirá de nada). Del mismo modo, su desarrollo sigue un ritmo pausado, un tanto sosegado, que sin duda alguna no gustará nada a quien espere encontrarse un nuevo *Silent Hill* o una aventura de acción al uso.

POR TODO ESTO, NADIE PUEDE NEGAR que *Shadow Of Memories* es una experiencia completamente innovadora dentro de los videojuegos y, como tal, será recibida de manera muy distinta según los gustos de cada uno. A nosotros, desde luego, nos ha gustado, pero con ciertas reservas. Antes de comprarlo, os recomendamos que lo alquiléis, por si las moscas...

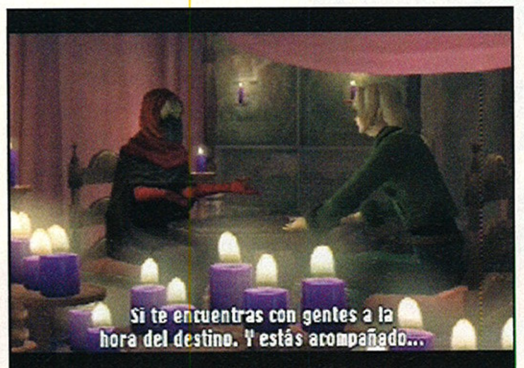


El juego está genialmente traducido, y cuenta con numerosos guiños y situaciones absurdas que os arrancarán alguna que otra sonrisa.



Su calidad gráfica y su atractivo y original argumento son los principales puntos a favor de un juego que se basa en la conversación y la investigación, pero no en la acción.





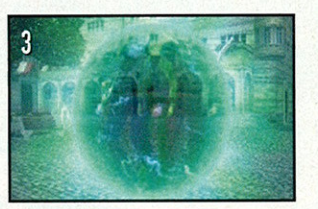
Uno de los personajes de mayor importancia es la pitonisa (no, no es la Lola ésa), ya que nos dará pistas para evitar la muerte y consejos sobre cómo actuar frente a los cambios del destino.

Cambiando el destino de Eike





En los 10 capítulos que componen el juego tenemos que evitar la muerte de Eike. La estructura suele ser siempre la misma: en todos los casos, Eike morirá, en este caso por un incendio (1 y 2), y deberá viajar al pasado para encontrar el origen del fuego para extinguirlo antes de que sea peligroso (3 y 4). Pese a todo, poco después morirá de nuevo (5).









Vanishing Point

Un simulador diferente











Aunque sólo pueden participar dos jugadores simultáneos, los distintos modos multijugador permiten la participación de hasta 8 pilotos alternativamente.



Si quieres probar cosas nuevas en el género de la velocidad, el último lanzamiento de Acclaim es una arriesgada apuesta por la originalidad, un simulador rebosante de interesantes y atractivas sorpresas.

Acclaim ha presentado *Vanishing Point* como uno de los últimos grandes juegos de velocidad para PlayStation. Y razón no parece faltarles. De hecho, es indudable que estamos ante un juego de calidad, al tiempo que es uno de los pocos simuladores de coches que se ha atrevido a innovar y que se aleja conscientemente de las tendencias generalizadas. Sus modos de juego, su mecánica, su concepto... casi todo resulta novedoso en este título.

El espectáculo gráfico que *Vanishing Point* prometía está recogido en el compacto en forma de soberbios escenarios carentes de "popping" o niebla, trazados frenéticos plagados de curvas ciegas, cambios de rasante y abundantes en detalles accesorios como aviones que sobrevuelan la pista, trenes, globos... Además, podremos distinguir docenas de coches en la carretera, algunos compitiendo y otros que son simplemente tráfico normal. Los vehículos, por su parte, también están muy bien construidos, se reconocen los modelos sin problemas, y aunque no son muy grandes, se mueven a velocidad de vértigo. Lo único malo del apartado técnico son algunas rutinas de colisión, que pueden conseguir que nuestro coche gire como una peonza o vuele por los aires sin que nada pueda detenerlo.

SI REVISAMOS LOS MODOS DE JUEGO

descubrimos que *Vanishing Point* es un título pensado para durar. Para durar mucho, mucho tiempo. Nada más cargar vemos 4 modos de juego. Si no contamos el multijugador, de los otros tres sólo uno está disponible, el Arcade que, a su vez, oculta otras cinco modalidades: Campeonato, Carrera, Contrarreloj, Especialista y Rally, esta última desactivada. Además, de los 16 coches iniciales sólo hay 2 disponibles. Es decir, tendremos que jugar y ganar una y otra vez para ir descubriendo vehículos, Modos de Juego, Campeonatos, Opciones, Extras, Secretos... La colección de sorpresas no tiene fin y no hay duda de que puede motivar, y mucho para jugar con más ahínco.

Por desgracia, el mecanismo elegido para descubrir todos estos secretos puede llegar a hacerse muy pesado, ya que hemos de jugar largos campeonatos, muy parecidos, con todos los coches que vayamos ganando para obtener así más modelos. Lo único que cambia es que cada vez las pistas son más difíciles, pues la potencia de los coches aumenta y nos obliga a mejorar nuestra conducción.

Retos para auténticos especialistas

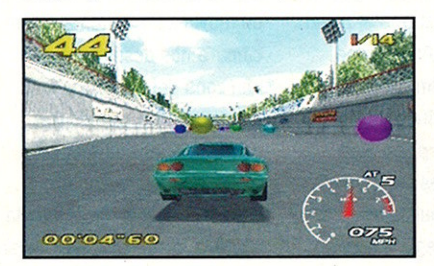
Esta apasionante modalidad nos propone enfrentarnos a distintos retos a los mandos de vehículos cada vez más potentes y difíciles de pilotar. Nuestros objetivos serán tan diversos como completar complejos trazados, realizar largos saltos o explotar globos. Hay tantas pruebas, y tan difíciles, que se pueden convertir en un auténtico vicio.

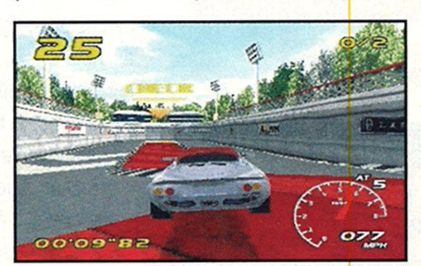


Antes de la prueba se nos explicará el objetivo y cómo cumplirlo, además de ver el coche que se nos presta.



Según como completemos el objetivo se nos dará una puntuación. Acumulando puntos abrimos más pruebas.







Dispondremos de tres vistas para seguir la carrera, una muy cercana, otra desde atrás y desde arriba y la tercera desde el interior del vehículo. Ésta es la que ofrece una mayor sensación de velocidad, aunque en las colisiones es mareante.

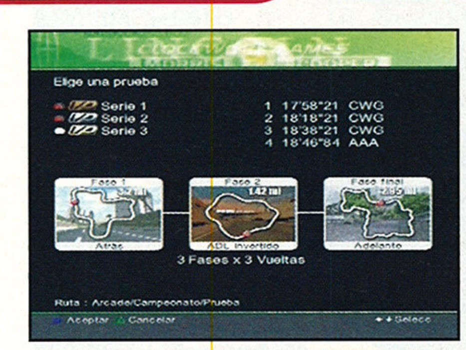
***Vanishing Point* sorprende por su variedad de modos de juego y por el sistema que debemos seguir para poderlos activar. Es un título un tanto peculiar, pero puede llegar a enganchar.**

Otra de las peculiaridades de este título (que para algunos puede ser un gran defecto), es que se aparta de la emoción de la competición pura, ya que, aunque haya otros coches en carrera, en realidad tan sólo competimos contra el crono. Es decir, adelantar a un rival no tiene ninguna trascendencia, mientras que un accidente nos puede hacer perder la carrera, independientemente de que alguien nos adelante o no, ya que lo que cuentan son los segundos que perdamos.

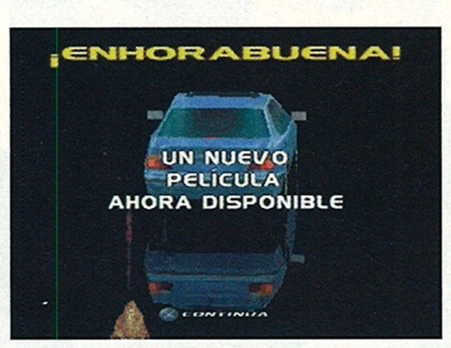
Por suerte, si nos cansamos de los campeonatos siempre podemos recurrir a otros modos de juego para descubrir bien nuevos circuitos, bien nuevas modalidades. Además, el Modo Especialista puede engancharnos durante horas. Así, aunque el sistema se hace un poco pesado, la alternancia de modos de juego hace llevadero el tema de abrir más y más opciones. De hecho, *Vanishing Point* al principio desconcierta bastante y puede llegar incluso a desesperar, pero a medida que vayamos echando carreras iremos descubriendo sus múltiples posibilidades

EN CUANTO A LA JUGABILIDAD, el control de los vehículos es muy exigente. Los coches derrapan a la primera de cambio, culean y hacen trompos a poco que nos descuidemos. Así, usar el contravolante, el freno de mano o el cambio de marcha a tiempo se hace imprescindible. Esta exigencia de control hace que al más mínimo error perdamos nuestras opciones de victoria, lo que pondrá de los nervios a los más impacientes. Por dejarlo claro, *Vanishing Point* tiene un control muy similar al de la saga *V-Rally*.

En resumen, no estamos ante un título de la fuerza ni del carisma de *Gran Turismo 2*, ni con el atractivo de un realista *Colin McRae*, sin embargo es un simulador que puede dar mucho juego y que puede llegar a proporcionaros muchas horas de diversión a poco que os esmeréis. Merece la pena probarlo.



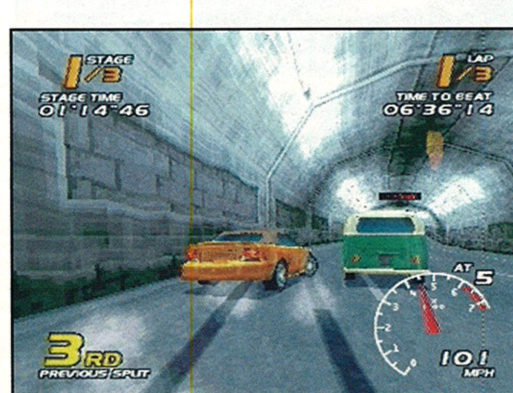
Los campeonatos siempre se componen de tres circuitos y con cada coche hemos de ganar tres de estas series.



Además de coches, hay modos de juego, vídeos y todo tipo de extras ocultos. Eso sí, hay que jugar mucho para sacarlos.









VANISHING POINT
Acclaim • Velocidad

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+3 años** Precio: **7.990 ptas.**

Mem. Card (2 bloqs.) · Dual Shock · Volante

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 8

- Es larguísimo y se hace más atractivo a medida que juegas.
- El control es demasiado exigente.
- Las carreras no son competitivas.

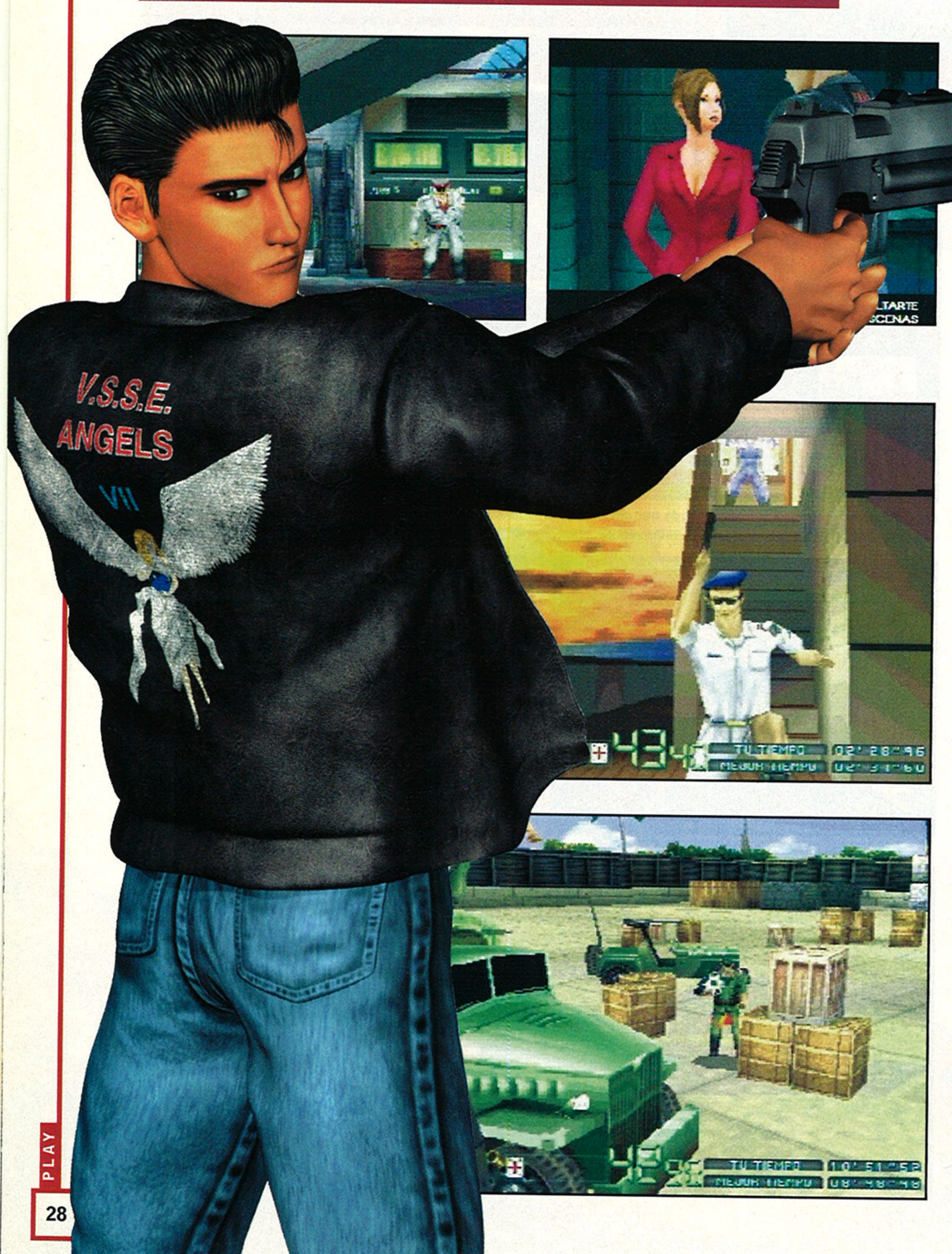
8

Es un juego muy especial, pensado para durar y para hacerse más atractivo a medida que lo vayamos conociendo. Eso sí, hay que echarle paciencia.

Time Crisis Operación Titán

Namco se supera a sí misma

Los seguidores de los arcades de pistola estamos de suerte, porque Namco por fin tiene lista la secuela de su genial *Time Crisis*, un juego que además de calidad técnica promete diversión de la buena.



De todos los arcades de pistola que hay en el mercado, sin duda alguna el que ostenta el trono es *Time Crisis*. Por calidad, jugabilidad y número de seguidores, el título de Namco se ha ganado a pulso este galardón. Pues bien, este mes llega a nuestras consolas la segunda parte, una versión exclusiva para PlayStation en la que deberemos afinar nuestra puntería para superar a la legión de enemigos que se nos vendrá encima desde cualquier lugar del escenario.

A DIFERENCIA DE OTROS JUEGOS de pistola basados en pruebas aisladas, como la serie *Point Blank*, *Time Crisis Operación Titán* nos enfrenta a una aventura completa en la que avanzamos sobre distintos escenarios enfrentándonos a diversas situaciones.

Como no podía ser de otra manera, en *Operación Titán* se mantiene el concepto de juego que hizo famosa a la primera parte, es decir, avanzaremos por los niveles como si nos moviéramos por "raíles". Así, un movimiento automático de cámara nos desplazará por una zona del escenario y al detenernos es cuando nos tocará acabar con todos los malos que aparezcan en escena. Una vez despejada la pantalla, otro "raíl" nos llevará a una nueva zona para volver a empezar. Eso sí, los enemigos son cada vez más duros, más listos y más numerosos, y para acabar con ellos deberemos hacer uso de todos nuestros reflejos, puntería y astucia. Y es que en *Operación Titán* el número de enemigos es mucho más alto que en la primera parte y, además, su IA es bastante más elevada, por lo que deberemos estar más atentos a sus disparos.

Por lo demás, todo sigue prácticamente igual que en la versión anterior, tendremos que recargar el arma cubriéndonos, o bien hacerlo cuando veamos que un proyectil enemigo va a restarnos una de nuestras





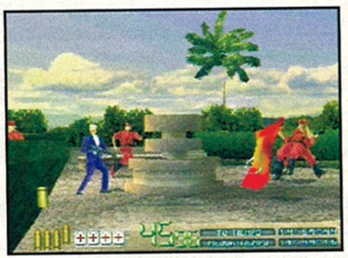

Para abrir boca nos las veremos con este cocinero, que nos lanzará cuchillos de forma compulsiva. Este primer enfrentamiento es de lo más tradicional y no podremos desplazarnos.

Libertad de movimientos contra los jefes

El clásico sistema de juego que Namco nos propone se ve alterado cuando nos vemos las caras con los enemigos de fin de fase. Estos maestros del disparo nos pondrán en serios aprietos ya que, aparte de ser letales, irán acompañados de esbirros a los que también nos deberemos dedicar. La novedad está en las flechas amarillas que podéis ver en los laterales de la pantalla. Si las disparáis, nuestro amigo Richard se desplazará hacia ese lado. Esta operación es muy necesaria, ya que los jefes se moverán sin parar e irán oscilando de un lado a otro. Aquí podéis ver tres ejemplos, aunque el juego contiene cinco enemigos. El último de ellos sólo aparece jugando en dificultad normal.




En el segundo enemigo ya descubrimos el nuevo sistema de acción ideado por Namco, donde tendremos una cierta libertad de movimientos disparando en la flecha amarilla del lateral.

Esta nueva opción nos permite elegir el mejor ángulo de tiro, pudiendo perseguir a los jefes si se salen de nuestro campo de visión. En este caso podemos girar enteramente a su alrededor.

escasas vidas. Eso sí, tenemos muy pocos segundos para completar cada zona y no debemos entretenernos mucho, ni cubrirnos demasiado ya que el tiempo corre que se las pela... No obstante, a este clásico sistema se le ha añadido una novedad: cuando luchemos contra los jefes finales podremos cambiar de posición, permitiéndonos así obtener el mejor ángulo de tiro en cada caso.

EN CUANTO A CALIDAD TÉCNICA, *Operación Titán* está más que sobrado. No sólo porque es capaz de poner en pantalla a media docena de enemigos, cada uno con sus propias animaciones, sino especialmente porque lo hace con rapidez, precisión, nitidez y sin ralentización alguna. Además, la calidad de las escenas intermedias, generadas con el propio motor del juego, también es alta y, para colmo de dichas, están dobladas, aunque, eso sí, con un peculiar castellano.

Los escenarios por los que nos moveremos son de lo más variado. Mientras ayudamos a nuestro amigo Richard Miller a demostrar su inocencia, "pasearemos" por localizaciones tan diferentes como barcos, aeropuertos, laboratorios... En ellos la interactividad está más que presente, con lo que casi cualquier elemento del escenario (cristaleras, jarrones, cajas...) podrá ser destrozado a tiros.

Pero sin duda alguna, el punto fuerte de este *Time Crisis Operación Titán* es su formidable jugabilidad. Y es que nunca nuestra pistola respondió a nuestras órdenes con tanta fluidez y precisión, permitiendo así que sólo nuestra puntería sea la encargada de dilucidar hasta dónde podemos llegar. Si no tienes la G-Con 45, es tu ocasión para hacerte con ella, ya que acompañará al juego por sólo 1.000 pesetas más.

No nos cabe duda de que nos encontramos ante el mejor título en su género para PlayStation. La única pega que se le puede poner es la típica de estos juegos, es decir, que se puede hacer un poco corto, aunque su dificultad es tan alta que casi no lo notaremos. En cualquier caso, este "defectillo" no hace ni mucho menos sombra a su gran abanico de virtudes, por lo que si te gustan los arcades de pistola no puedes perderte éste de ninguna manera.




***Operación Titán* supone un fantástico reto a nuestros reflejos y a nuestra habilidad, un arcade de pistola que sabe hacerse apasionante y atrapar.**



Los enemigos de naranja proporcionan segundos extra. Hay que estar atentos, porque desaparecen muy rápido.



Los malhechores saldrán desde cualquier lugar. Y si no, observad el mamporro que se disponen a darnos.





TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN
Namco • Arcade de pistola

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Calificación: **+18 años** — Precio: **6.990 ptas.**
Mem. Card (1 bloqs.) — Dual Shock — Pistola

Gráficos **8** — Sonido **7** — Diversión **9**

- Su soberbia jugabilidad y la elevada adicción que provoca.
- Que no tengas una pistola.
- Se puede hacer corto.

9

Por jugabilidad, apartado técnico y diversión pura y dura, este *Time Crisis* es el mejor arcade de pistola que vas a poder encontrar en el mercado.

Manager de Liga 2001

Un reto para amantes del fútbol

Si quieres controlar los designios del club de tus amores tienes que estar dispuesto a encargarte de su gestión y eso da mucho más trabajo que pegar patadas a un balón...



Podremos ver el resumen de cualquier partido como en un programa de la tele, pero interactivo.

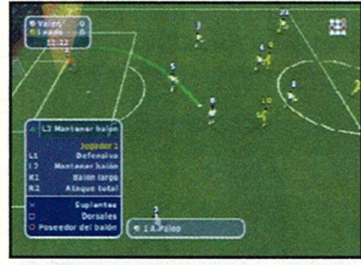


Podemos jugar partidos amistosos contra un amigo con equipos salvados en las Memory Card.



Tras el éxito cosechado con el primer *Manager de Liga*, Codemasters ha vuelto a la carga con una secuela que, aunque tiene muchos rasgos en común con su antecesor, también aporta novedades que los amantes de este género van a saber valorar.

No está de más recordar que *Manager de Liga* no es un típico juego de fútbol, ya que podemos hacer cualquier cosa relacionada con este deporte menos darle patadas al balón. Es decir, podemos fichar jugadores, realizar traspasos, contratar masajistas, ampliar el estadio, vender publicidad, subir el precio de las entradas y cualquier otra cosa similar que se nos ocurra, menos jugar. En los partidos nuestra labor se limita a haber formado con seriedad la alineación y a marcar las pautas de juego de nuestro equipo, desde la estrategia, hasta el estilo de juego e incluso los marcajes, pero no manejaremos a ningún jugador.



Durante los partidos podremos gritar a nuestros jugadores y ordenar cambios en la estrategia.





Podemos entrenar nosotros mismos a la plantilla o dejárselo a los preparadores que contratemos.



Esta situación es idéntica a la que se daba en el primer *MDL*, aunque en la versión 2001 podemos dar órdenes directas a los jugadores sin tener que parar el juego para acceder a los menús, lo que añade más vidilla a los encuentros. Además, para disfrutar de los partidos, Codemasters ha añadido dos perspectivas más, junto a nuevas opciones de visualización, aunque se sigue echando en falta información más detallada con datos como, por ejemplo, el nivel de cansancio de los jugadores.

Por lo demás, todo sigue muy parecido, aunque a primera vista llama la atención el nuevo de look de los menús, más atractivos y cuidados, pero igual de fáciles e intuitivos. Eso sí, ahora es más simple realizar ciertas acciones, como fichar jugadores o asignar tareas a los ojeadores, aunque en general todo viene a ser lo mismo.

Sin duda, donde más ha cambiado el juego es en el número de clubes y ligas disponibles (desde la segunda española a la prèmiere inglesa) y en el número y variedad de retos. También es más fácil empezar a ganar y modificar las estrategias.

Es obvio que *Manager de Liga 2001* es un juego para amantes profundos del fútbol que prefieran elevar a lo más alto al equipo de sus sueños a base de fichar, fijar estrategias y negociar publicidades, antes que a demostrar su habilidad con la pelota en los pies.



¿A que soy capaz de conseguirlo?

Podemos optar entre varias maneras de jugar. Una es enganchar a un equipo y jugar una temporada completa (o varias). Otra, ideal para ir haciéndonos con la mecánica de juego, es probar sus variadísimos Retos. Los hay de todo tipo y tan largos como sanear un club en una temporada, o tan cortos como mantener las primeras posiciones de la tabla en las últimas jornadas de la competición. Otros nos propondrán tener el equipo más goleador de la temporada, el menos goleado o, incluso, que ganemos la Liga, La Copa del Rey y la de Europa, ahí es nada. Añaden alicientes al juego y, de verdad, merece la pena probarlos.



MANAGER DE LIGA 2001
Codemasters • Simulación deportiva

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+3 años** — Precio: **7.990 ptas.**

Memory Card (15 bloques) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 9

- Muy adictivo, sencillo de jugar y con muchos campeonatos.
- Muy parecido al anterior.
- Corto en opciones tácticas.

8

Si eres un apasionado del fútbol estarás durante horas pegado a la consola manejando la infinidad de variables que pueden hacer triunfar a tu equipo.

MDK2: Armageddon

Kurt y sus amigos de nuevo en líos

Caracterizada por presentar juegos originales, locos e hilarantes, Shiny nos acerca a PS2 la secuela de una de sus controvertidas aventuras, un juego sorprendente donde no falta ni la acción ni el humor más inesperado.

Un año más tarde que las versiones para PC y Dreamcast, por fin llega a PlayStation 2 *MDK2*, la continuación del exitoso y divertido shooter en tercera persona con el que Shiny nos sorprendió hace unos años. En él manejábamos a Kurt, un aprendiz de héroe que, gracias al traje con paracaídas inventado por el loco Profesor Hawkins, lograba poner fin a una invasión alienígena, ametralladora en mano.

Pues bien, esta secuela, desarrollada por BioWare y que no tiene que envidiar a la de otros soportes, nos emplaza poco después de los acontecimientos de la primera parte. Sabiendo, como deberíais saber, que los juegos de Shiny nunca son muy normales, podéis esperar cualquier cosa del argumento de *MDK2*, por ejemplo una invasión alienígena con cabeza de puente en ¡Mallorca!

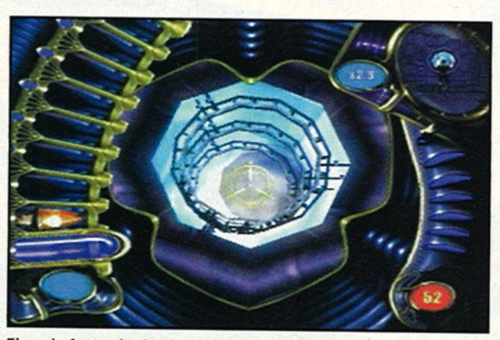
La aventura comienza tras haber derrotado a los malvados alienígenas, cuya única meta en la vida parece ser la de estar siempre intentando conquistar la Tierra, ¿qué les habremos hecho? Kurt, el Profesor Hawkins y Max, el perro cibernético de cuatro brazos, celebran la victoria y la expulsión de los aliens de nuestro planeta. Por desgracia, otra nave alienígena hace acto de presencia en Mallorca (en la versión original la invasión comienza en el pueblo canadiense Edmonton, donde BioWare tiene su base). Kurt, enfundado en su traje blindado, tendrá de nuevo que enfrentarse a los malos, haciendo uso de toda su habilidad para el salto, de su astucia y de sus armas. Por suerte para él, en esta segunda parte el Profesor y Max el perro también le ayudarán y podremos manejar a los tres cuando el desarrollo de la desenfadada historia, plagada de toques de humor negro, nos lo permita.



A PESAR DE HABER RECIBIDO CRÍTICAS sobre la excesiva dificultad planteada en las versiones de PC y Dreamcast, y haberlas tenido en cuenta a la hora de realizar la versión de PS2, ésta sigue teniendo zonas en las que los obstáculos a superar, sobretodo puzzles de plataformas, pueden llegar a desesperar a más de uno. Para compensar, se han introducido cuatro niveles de dificultad, en







El modo francotirador de Kurt será imprescindible muchas veces, ya que amplía el objetivo y permite disparar sin errar el tiro.



También los anillos voladores del traje de Kurt nos permitirán planear y ascender por las corrientes de aire, algo muy útil.



El Profesor Hawkins tendrá que recurrir a todo su ingenio para convertir objetos simples en poderosas armas.

Un héroe para cada ocasión: el triple de divertido

En esta secuela podremos usar a los tres personajes, aunque los manejaremos en función de la historia. Comenzamos con Kurt, el cual dispone de su traje de anillos y una ametralladora. Seguiremos con Max, el perro cibernético de cuatro brazos que irá armado hasta los dientes. Y por último, podremos usar al Profesor Hawkins, el cual tendrá que combinar objetos de una forma muy rara para conseguir armas e ítems.



Kurt es el más equilibrado. Su habilidad para apuntar y planear son imprescindibles.



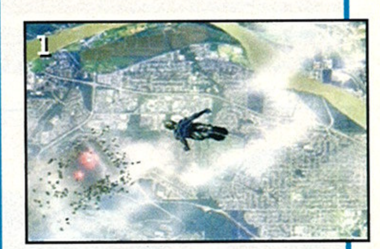
Los niveles con Max serán generalmente de acción pura y dura, con alguna plataforma.

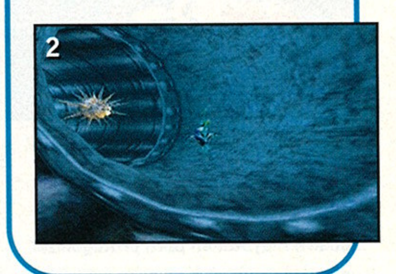


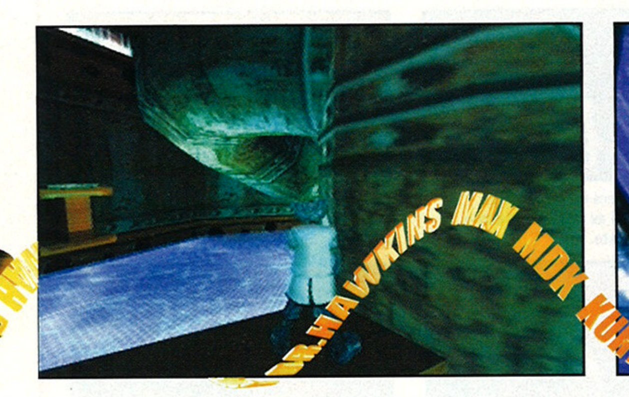
El Profesor conseguirá armas tan estrambóticas como una tostadora atómica.

Una de locuras

Además del juego normal, *MDK2* nos ofrecerá pequeñas minifases entre niveles, que nos ayudarán a relajar la tensión. ¿Qué os parece manejar a Kurt planeando en el cielo mientras esquiva misiles **(1)**? Pues anda, que convertirse en pez **(2)** y cruzar un laberíntico túnel infestado de minas explosivas y peces hambrientos para pulsar un interruptor... Una locura.





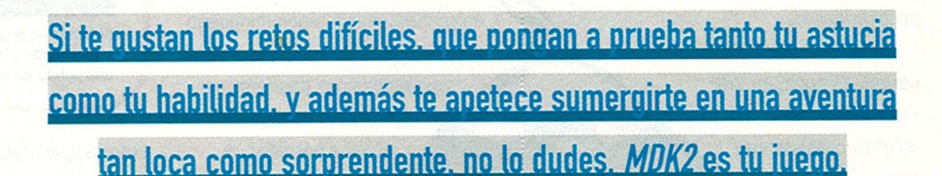


los que únicamente variará el número de enemigos y poco más. También por este motivo existen puntos específicos donde comenzamos el juego si perdemos una vida. Eso sí, estos puntos de retorno están demasiado lejos unos de otros, lo que significa que tenemos que hacer todo bien a la primera o habrá que repetirlo desde el principio, con el consiguiente mosqueo si fallas en un salto justo al final.

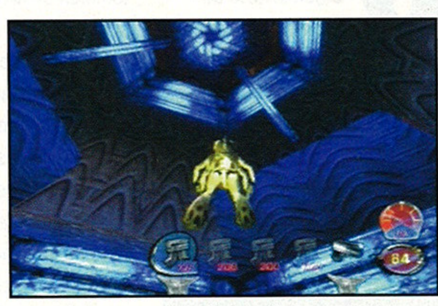
A nivel gráfico, *MDK2* cumple sobradamente. Las texturas, los movimientos de los personajes, las luces, el sonido, etc.. han sido tratados con mucho cuidado, dotando al conjunto general de gran limpieza. Para conseguirlo, BioWare ha tenido que usar dos de los tres procesadores gráficos de PS2, logrando que, a pesar de tener unos niveles enormes y llenos de objetos en 3D, el juego se mueva de una manera realmente increíble, reduciendo también los tiempos de carga. Cabe destacar que los escenarios son algo monótonos, bastante parecidos a los de la primera entrega, aunque se han corregido algunos errores de clipping existentes, haciendo que el personaje se vuelva transparente al acercarse la cámara hacia él.

El juego está doblado y traducido al castellano, aunque el doblaje no está del todo conseguido.

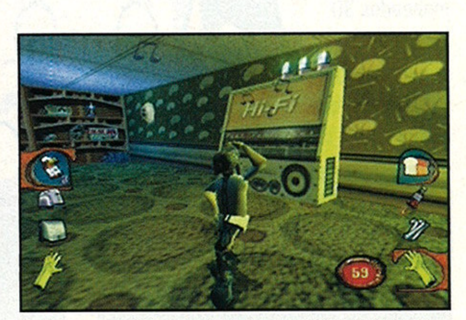
COMO CONCLUSIÓN, os diremos que *MDK2* es un muy buen juego, una aventura con plataformas y mucha acción, loca e hilarante, que sin duda alguna enganchará a todos aquellos que tengan nervios de acero y algo de paciencia, ya que acabarán "picados", tanto por su dificultad como por su sentido del humor y su capacidad para sorprender. Si eres uno de esos jugadores, *MDK2* te va a encantar, aunque recuerda: no es nada fácil...



Si te gustan los retos difíciles, que pongan a prueba tanto tu astucia como tu habilidad, y además te apetece sumergirte en una aventura tan loca como sorprendente, no lo dudes, *MDK2* es tu juego.



Max tendrá que usar en muchas ocasiones su propulsor cohete para acceder a otros niveles. Vigila el depósito.



No todo es eliminar aliens. Siempre queda tiempo para la diversión y para echarse un bailecito, ¿verdad?



Los aliens comenzarán su invasión en la Tierra por...¡¡Mallorca!! Se trata de una pequeña broma realizada en la traducción del juego.



MDK2 ARMAGGEDON
Virgin • Acción/Aventura

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Calificación: **+11 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card (66 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 6

- Poder jugar con tres personajes.
- Su desbordante sentido del humor.
- La dificultad es altísima y puede desesperar a los menos pacientes.

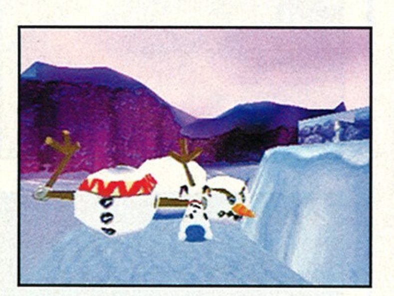
7

MDK2 sabe enganchar por su original desarrollo y su capacidad para sorprender, aunque resulta muy difícil y requiere jugadores con nervios de acero.

102 Dálmatas. Cachorros al Rescate

Perritos con malas pulgas

Si ya has visto la película, seguro que estás deseando ponerte en el brillante pelaje de estos cachorros para convertirte tú mismo en el héroe de la aventura.





Directamente desde la gran pantalla, los cachorros más famosos de Disney llegan a nuestra PlayStation para protagonizar un plataformas al más puro estilo *Spyro the Dragon*, aunque con sus propias peculiaridades.

Como en el juego de nuestro querido Dragón, en *102 Dálmatas* nuestro objetivo consiste en recorrer enormes mapeados 3D buscando a nuestro amigos prisioneros, que en este caso son cachorros de dálmata. Los mapeados se corresponden a distintas localizaciones de Londres que podremos recorrer libremente a nuestro antojo, aunque siempre resolviendo algún pequeño puzzle, enfrentándonos a algún minijuego o completando la misión que otros personajes nos planteen, ya sea encontrar algunos objetos perdidos, o tender una trampa a algún sicario de Cruela, la mala de la película. La variedad de localizaciones es notoria y, aunque la base del juego es la investigación y ladrar a los enemigos, también se nos presentarán complicadillos retos de saltos. Por supuesto, cada cierto número de niveles nos aguardará el enfrentamiento con un enemigo final que siempre es Cruela, pero montada en artilugios genialmente originales que nos obligarán a pensar en el mejor sistema para acabar con ella.

El parecido con la serie *Spyro* es tan alto, que incluso se repite la fórmula de ir recogiendo un número de ítems (en este caso huesos) que nos ayudarán a completar el 100% de los niveles. Sin embargo, *102 Dálmatas* va destinado a un público aún más joven y resulta mucho más sencillo de jugar. De hecho, pasaremos a las distintas fases de manera automática y sin necesidad de movernos por un laberíntico mundo principal. También el entorno gráfico es más "tierno" y no muestra una solidez tan absoluta ni una línea del horizonte tan libre de niebla, aunque hay que reconocer que funciona muy bien en el esquema de juego y que todo lo que le pueda faltar de calidad al entorno le sobra a la animación de los perritos, realmente soberbia.

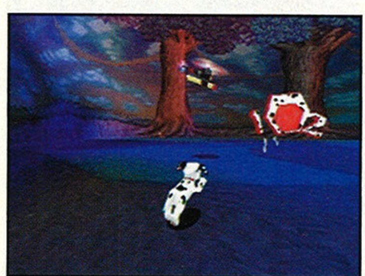
En definitiva se trata de un buen plataformas, simpático, entretenido y divertido que, si bien puede resultar demasiado sencillo para los más experimentados en el género, a los principiantes y a los más jóvenes seguro que les divierte. Lo dicho, como un *Spyro*, pero menos completo.



Siempre nos tocará enfrentarnos a un Cruela protegida por estrambóticos aparatos.



También habrá minijuegos, como este simpático minigolf, que van independientes de la aventura.





Animaciones de auténtico lujo



Podemos olfatear para seguir el rastro de un objeto, generalmente un hueso. Si está enterrado, el cachorro escarbará.



Para acabar con los malos, nada mejor que un buen ladrido. Los malvados juguetes que son nuestros enemigos desaparecerán.



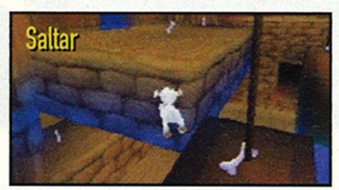
Sólo hay una manera de recorrer las alcantarillas y ésta es nadando, a estilo perrito, por supuesto.



Si te falta algún ítem o quieres tener todos los huesos del nivel, olfatea bien y unas flechas te indicarán la dirección correcta.



Si ladrar no te parece lo suficientemente contundente, siempre puedes rodar como una pelota para librarte de los malos.



Por supuesto, entre las geniales animaciones de nuestros perrunos héroes no podía faltar la del salto. Y tendrán que usarla mucho.



Play mania

Guías & Trucos

Y trucos para:

007 Racing, FIFA 2001, Chicken Run, The Mummy, Knockout Kings 2001, Spyro: El Año del Dragón, Looney Toons Racing, Duke Nukem, Tony Hawk's 2, Spec Ops, Moto Racer World Tour...

007 RACING

• **Peatones más altos:**
Introduce la palabra LEMKE en la pantalla donde se puede poner nombre.

• **Tener el Aston Martin Vantage en el modo de 2 jugadores:**
Pulsa la siguiente combinación en la pantalla del título:
L1, R1, ▲, ●, ✖.

• **Repetición de la Pre-Misión:**
Acaba la Pre-Misión en un tiempo inferior a 90 segundos en el modo Agent.

• **Explosiones violetas:**
Acaba la misión "Downloads" con una puntuación Excelente (excelent score) en el modo 00 Agent.

• **Todos los botiquines cuentan el doble:**
Acabar con un 100% el nivel "Break Out" en el modo 00 Agent.

• **Carreteras resbaladizas:**
Destruye 11 bocas de incendios en la misión "Gimme a Brake" en el modo 00 Agent.

• **Doble daño:**
Tienes que recoger todos los nitros y los objetos "TSP-6060" en la misión "River Race", jugando en el modo Agent.

• **Jugar sin radar en el modo de 2 jugadores:**
Tienes que terminarte la misión "Ambush" con al menos, el 85 % de vida en el modo Agent.

• **Abrir todas las misiones:**
Completa la misión "Highway Hazard" sin chocarte con ningún otro coche y conseguirás desbloquear todas las misiones.

• **El mar rojo:**
Para conseguir este curioso truco, tienes que destruir todos los tanques en el nivel "Survive the jungle" jugando en el modo Agent. Todo el agua del escenario se volverá roja).

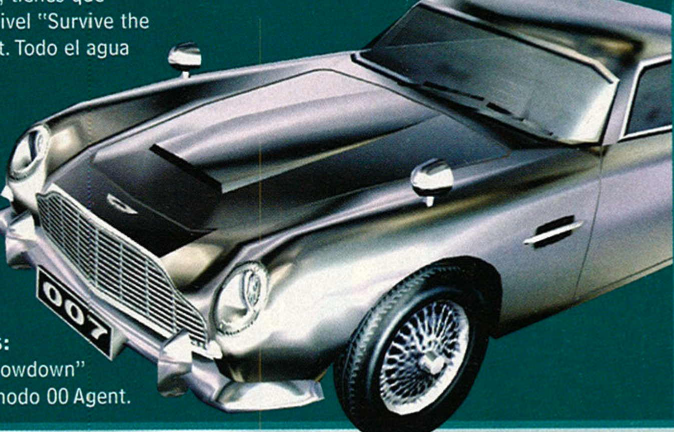
• **Hacer derrapes:**
Tienes que acabar la misión "Escape" al 100% en el modo Agent.

• **Doble de salud al coger un botiquín:**
Tienes que acabar el nivel "Break Out" al 100% en el modo 00 Agent.

• **Conseguir todos los gadgets:**
Tienes que finalizar la misión "Showdown" en menos de dos minutos en el modo 00 Agent.

• **Jugar en la arena Compound en el modo de 2 jugadores:**
Tienes que terminarte la misión "Escape" en el modo Agent.

• **Jugar en la arena Rooftops en el modo de 2 jugadores:**
Tienes que terminarte la misión "Downloads" en el modo 00 Agent.



Armorines

Todos estos trucos se introducen pausando el juego y escribiendo el passwords correspondiente en el Menú de trucos.

- **Invencible:** GODLY.
- **Selección de nivel:** SKIPPY.
- **Correr más rápido:** SONIC.
- **Acceso a todas las armas:** LOADED.
- **Munición Infinita:** SORTED.
- **Modo Wire Frame:** SKETCHY.

Blade

• **Munición Infinita:**
En el Menú Principal pulsa esta combinación:
↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1.
Para activar un truco durante la partida, ve al menú de trucos pulsando **Start**.

• **Vida Infinita:**
En el Menú Principal pulsa esta combinación:
←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1.
Para activar un truco durante la partida, ve al menú de trucos pulsando **Start**.

• **Abrir todo:**
En el menú principal, mantén pulsado **L1** y pulsa:**✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●, R1, R2, R2, R1**.

Chicken Run

• **Final especial:**
Si recoges todas las fotos de bonificación y obtienes unas medalla de oro en todos los minijuegos lograrás ver un nuevo final extra.



Danger Girl

•**Invencibilidad:**
Pausa el juego presiona **R1** y pulsa la siguiente combinación:
✖+●+✖.

•**Abrir todos los niveles:**
En el menú principal, pulsa esta combinación:
L1+R2+L2+ R1, ●, ■, ▲, ▲ y después **L1+L2+R1+R2** a la vez.

Duke Nukem: Land of the Babes

Para activar esto trucos, ve al menú de opciones y entra en el submenú de trucos. Ahora pulsa estas combinaciones en función del efecto que quieras conseguir:

- **Elegir nivel: ●, ✖, ■, ■, ✖, ■, ●.**
- **Invencible: L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.**
- **Las armas: R2, ✖, L1, ■, R1, ●, L2.**
- **Doble daño: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ✖.**
- **Cabezón: ■, ■, ✖, ●, ●, ✖, ■.**
- **Todo de una vez: L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, select, select, select, select.**



Dino Crisis 2

• **Dino Coliseum:**
Termina el juego, salva la partida y verás que ha aparecido esta nueva opción dentro del menú principal. Podrás comprar dinosaurios y personajes con tus Puntos de Extinción para enfrentarlos a un reto de supervivencia.

• **Dino Duel:**
Una vez que hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis del Dino Colisseum, encontrarás una nueva fila de dinosaurios para comprar y enfréntalos a una lucha de uno contra uno.

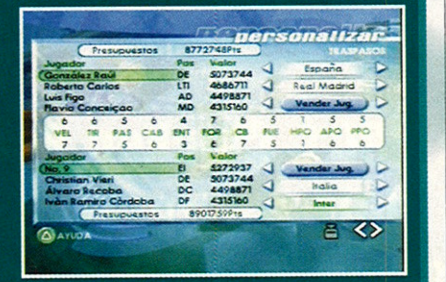
• **Liberar la Tarjeta Platinum EPS:**
Completa el juego y coge los 11 archivos de dinosaurios. Cuando lo consigas, verás que la Tarjeta Platinum EPS está disponible dentro del Menú de Salvar en la opción de comprar accesorios. Si la compras, la próxima vez que juegues tendrás munición infinita en tus armas.

• **Jugar con el Triceratops y el Compi:**
Podrás jugar la aventura manejando a estos dos dinosaurios. Para ello, acaba el juego en nivel Difícil y compra todos los dinosaurios del Dino Duel y Dino Coliseum.

• **Localización de los archivos:**
Archivo 1- Velociraptor: Al entrar en la zona de la Torre de agua de La Jungla, Dylan verá a una persona sospechosa que huirá de él. Olvídala, pero recoge del suelo el archivo, muy cerca del terminal para salvar partida.
Archivo 2- Tyranosaurio: Está en el edificio militar, después de escapar del Tyranosaurio y de evitar el ataque de los misterioso guerreros. Está al fondo de la sala, en una mesa.
Archivo 3- Allosaurio: Lo encontrarás en La Jungla, al examinar un cadáver tras abrir la puerta que lleva, desde la zona del Hovercraft, al suroeste de la jungla.

FIFA 2001

• **Encuentra a Ronaldo:**
Si quieres fichar a Ronaldo, uno de los mejores jugadores del mundo, pero no eres capaz de encontrarlo, no te agobies y ve al Inter de Milán. Busca en el club a un futbolista con el peculiar nombre de NO9. Fíchalo y habrás añadido a tu equipo al famoso astro brasileño. Disfrutarás de toda su calidad y talento, aunque seguirá manteniendo ese peculiar nombrecito.



Archivo 4- Compsognathus: Está en la sala del laboratorio donde hay un punto de salvar, dentro de una jaula que está en la pared con una luz verde encendida encima.
Archivo 5- Pteranodón: En el Edificio 3, registra un camión empotrado en la pared.
Archivo 6- Mosasaurio: Busca las mesas de control del Edificio 3 y junto a un ordenador, muy cerca también de la llave de la caja y del punto de salvar, hallarás el archivo.
Archivo 7- Plesiosaurio: Al final de la zona del reactor, continúa por el pasillo donde coges la Tarjeta Edward City y lo verás en un rincón.
Archivo 8- Inostrancevia: En el pasillo principal del Pasaje a la Ciudad, al fondo, verás un montón de materiales y un cadáver, cerca de él está el archivo.
Archivo 9- Triceratops: Después de superar el nido de Allosaurios con los dos héroes, llegarás a un punto de salvar partida. Junto al cadáver que verás más adelante está el archivo.
Archivo 10- Oviraptor: Tras la espectacular escena del jeep llegarás a Edward City. No pases por la puerta que tienes a la espalda y registra el cadáver que hay a la derecha.
Archivo 11- Giganotosaurio: Lo encontrarás en el Silo de Misiles, casi al final del juego. Tras salvar partida nada más entrar en la zona, pasarás por un patio plagado de raptores hasta entrar en una sala con un ordenador encendido donde se encuentra el disco de energía. Justo a la izquierda hay un monitor que tiene el archivo.



Fear Effect

Entra en la pantalla de opciones, selecciona "Créditos" y pulsa estas combinaciones:

- **Acabar con los enemigos de un tiro:** **L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, R1.**
- **Solución de los puzzles:** **L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.**
- **Munición infinita:** **L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■ ←, ▲.**
- **Modo difícil:** **↓(3), ▲, ↓(3), ■, ←, →.**
- **Escudo ilimitado:** **L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.**

Looney Tunes Racing

- **Personajes Ocultos y Pistas Extras:**

Introduce estos códigos en el menú principal:

- Foghorn Leghorn: **→, →, L2, ■, ■, Select.**
- Pepe Le Pew: **←, →, R1, ●, ■, Select.**
- Yosemite Sam: **←, →, R2, ■, ●, Select.**
- Silvestre: **←, ←, L1, ▲, ●, Select.**
- Rocky: **▲, ←, R2, ●, ●, Select.**
- Granny: **●, ▲, ▲, L1, R1, Select**
- Gossamer: **▲, ●, R2, R1, ■, Select.**
- Duck Dodgers: **L2, ■, ■, ▲, ●, Select.**
- Científico Malvado: **■, ●, L2, R2, ▲, Select.**
- Genio: **■, L1, R1, ▲, ●, Select.**
- Hector: **▲, L2, L1, ▲, ■, Select.**
- Autopista Jardín: **R1, →, ←, L1, ■, Select.**
- Autopista Planeta X: **R1, ■, ●, L2, ▲, Select.**
- Planeta Y: **→, ←, ▲, L2, L1, Select.**
- Autopista de Duck Dodgers: **●, ←, ■, ■, R2, Select.**
- Autopista del Bosque: **▲, R2, ←, ▲, L1, Select.**
- Wackyland: **L1, ●, ■, R2, ▲, Select.**
- Factoría ACME: **L2, R1, R2, ▲, ●, Select.**



Medal of Honor Underground

- **Super Truco:**

Selecciona Options desde el Menú Principal, después selecciona la opción Password e introduce la palabra ENTREZVOUS. Una vez tecleada y enviada, sal de esta pantalla, vuelve a entrar de nuevo y teclea PORTECLEFS, envíala y sal de aquí. Ve a la opción Secret Codes y verás como tienes un montón de opciones disponibles para activar, entre ellas, invulnerabilidad, no tener que recargar, munición infinita, el Modo Taxi Loco, el Modo Podoski y varias cosas más. Activa las que quieras y sal. Pero eso no es todo, si desde el menú principal, seleccionas la opción Save, Load & Récords, y dentro de esta, la opción Mission Log, verás como también se han abierto todos los niveles, pudiendo elegir en qué misión y capítulo quieres jugar.

- **Balas que rebotan:**

Desde el Menú Principal, selecciona Options y después Passwords. Introduce la palabra RICOCHET. Se producirá un flash verde en la pantalla, eso significa que ha funcionado. Ve a la opción Secret Codes y activa esta opción.

- **Velocidad de disparo más alta:**

Desde el Menú Principal, selecciona Options y después Passwords. Introduce la palabra BALLESVITE. Ve a la opción Secret Codes y activa esta opción. Este truco solo funciona en niveles que ya hayas superado.

- **Invencible:**

Desde el Menú Principal, selecciona Options y después Passwords. Introduce la palabra PUISSANCE. Ve a la opción Secret Codes y activa esta opción. Solo funciona en niveles que ya hayas superado.

S.O.S. TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmanía.trucos@hobbypress.es.

Los cómics de Spiderman

Hola, me gustaría saber dónde se encuentra el cómic 26.

✉ Juan Martín (Valencia)

El cómic 26 está en el nivel El almacén del muelle. Tienes que recorrer el pasillo que lleva al final del nivel, pero no por el conducto de ventilación, sino por el otro camino. El cómic se encuentra tras una pared que debes derrumbar.

Las sales heroicas

Hola PlayManía. Me han dicho que es casi imposible pasarse el *Final Fantasy VIII* sin la carta de Laguna, porque ésta se puede transformar en 100 Sales Heroicas. ¿Es esto verdad. Ya tengo la carta, pero me interesaría saberlo por si me paso el juego otra vez.

✉ Moisés

Desde luego, es mucho más fácil hacerlo usando las sales Heroicas, porque de lo contrario vas a sufrir, y mucho, con ciertos enemigos. Eso no significa que no se pueda hacer sin las sales... es una cuestión de paciencia y habilidad. Tú mismo.

Trucos para NBA In The Zone 2

Hola PlayManía, tengo en *NBA in The Zone 2* y os agradecería que me obsequiaseis con algún truquillo.

✉ Daniel Blanco (Avilés)

Para conseguir el equipo All Stars en "Exhibition Mode", ve a la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa: **L1 + R2 + SELECT + START.**

El recinto de Caine en Driver 2



¿Qué hay, PlayManía? Me he comprado *Driver 2* y estoy atascado en "El Recinto de Caine", me quedo pillado en un laberinto de almacenes y no puedo seguir. Ayudadme, estoy loco por pasarme el juego.

✉ Rocco 23 (Granada)

Estás atascado en una de las misiones más difíciles del juego. Orientarse entre los almacenes no es sencillo, pero tú no lo haces mal, ya que cuando entras en el segundo recinto industrial estás muy cerca de la salida. Te ponemos un mapita, a ver si te sirve de ayuda.

Atascado en Amerzone

Hola chavales, el otro día me compre *Amerzone* y nada mas empezar ya estoy atascado, debo ser muy torpe. Tengo muchos papeles y el disquete, todavía estoy en el faro del principio y el ancianito ya se ha muerto. He descubierto el túnel secreto (la caja fuerte y el PC), pero el PC me pide una clave que no sé, y la caja interactividad con un objeto que no tengo.

✉ Sergio.

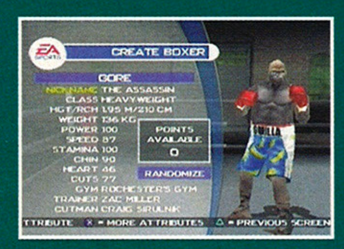
La contraseña que te pide el PC es la fecha de nacimiento de Valembois y está escrita en el diario. Cuando la introduzcas se abrirá la puerta cerrada que habrás visto al final del ramal de la izquierda. Para llegar hasta aquí tomaste el de la derecha en la bifurcación. En esa habitación verás una especie de llave con la que podrás manipular el ascensor. Por cierto, ¿cogiste el mazo que hay cerca de las bicicletas? Publicamos una guía de este juego en el suplemento del número 14. Puedes conseguirlo a través del teléfono de números atrasados.

KNOCKOUT KINGS 2001





- **Nuevos personajes:**
Para jugar con nuevos personajes, tienes que introducir todos estos passwords como si fueran el nombre de tu boxeador en el Modo Carrera:
KNUCKS: Boxeas con Ashy Knucks.
FRANCIS: Boxeas con Steve Francis.
BULLDOG: Boxeas con Bulldog, un boxeador mitad humano, mitad perro.
NOLAN: Boxeas con Owen Nolan.
BABY: Boxeas con un niño algo crecidito.
CLOWN: Boxeas con un payaso.
EYE: Boxeas con un cíclope.
GORE: Boxeas con un gorila.





- **Abrir el modo Taxi Loco:**
Selecciona Options y después Passwords. Introduce la palabra AUTODINGUO. Ve a la opción Secret Codes y activa esta opción. Sólo funciona en niveles que ya hayas superado. Tienes 60 segundos para matar a todos los malos del nivel.

Moto Racer: World Tour

- **Competidores más lentos:**
Ve al Menú Principal y pulsa:
↓, ↑, ↑, →, ▲, ■, R2.
- **Abrir todo:**
Ve al Menú Principal y pulsa esta secuencia:
■, ▲, ●, ●, ↑, ↑, ←.
A partir de ahora tendrás disponibles todas las pistas, todas las motos y los modos de juego.

Power Rangers: Lightspeed Rescue

Introduce estos passwords como si fueran códigos en función del efecto que necesites:
- **Seleccionar nivel:** "OMEGA".
- **Continuaciones infinitas:** "FOREVER".
- **Vidas Infinitas:** "IMMORTAL".
- **Salud Infinita:** "D4B7E1C9G7".
- **Movimientos RPE infinitos:** "N7F6U2A5A1".
- **Galerías de imágenes:** "SHOWCASE".

Spec ops

- **Invulnerabilidad:**
Introduce ROCKSTAR como nombre al empezar el juego. Pulsa **Start** durante la partida y, tendrás disponible la opción de invulnerabilidad y alguna sorpresita más.

The Mummy

- **Bonus y extras:**
En función del porcentaje que hayas conseguido al terminar el juego, obtendrás algunas ventajas extra la siguiente vez que juegues. Aquí tienes el porcentaje que precisas para cada caso:
  - Acabado al 50%: Nivel de bonificación.
  - Acabado al 55%: Munición ilimitada.
  - Acabado al 60%: Vidas ilimitadas.
  - Acabado al 65%: Salud ilimitada.
  - Acabado al 78%: Todos los trucos.

Tony Hawk 2

- **Liberar a Spiderman:**
Debes crearte un personaje y terminarte el juego con una puntuación del 100%. Spiderman viene con cuatro trajes distintos.
- **Todas las características a 10**
Durante la partida, pausa el juego y presiona y mantén pulsado el botón **L1** e introduce la siguiente combinación: ✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓. Incrementará todas tus características a 10.

Toy Story 2

- **Menú de trucos:**
Pulsa en la pantalla de inicio: ✖, ●, ■.
- **Activar todos los niveles:**
Ve a la pantalla de inicio y pulsa:
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.

Urban Chaos

- **Seleccionar nivel:**
En la pantalla de "Nuevo Juego", pulsa a la vez: **L1+R1+SELECT+START**.
- **Todas las armas y energía:**
Durante el juego pulsa y mantén:
▲+●+■+✖ y pulsa →.

X-Men: Mutant Academy

- **Consigue todo de una sola vez:**
Ve al menú Principal y pulsa:
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Deberías oír un sonido de confirmación. Si entras en el Modo Cerebro verás como está todo disponible. Para quitar estas opciones y restaurar el juego original, vuelve al Menú Principal y pulsa: **SELECT + START**.

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN



Todos estos trucos se introducen pausando el juego en cualquier momento de la partida.
- **99 vidas:**
R2, L2, R2, L2, ↑, ↑, ↑, ↑, ●.
- **Monopatín calamar:**
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ■, ●, ■.
- **Puntuación extra:**
●, R1, ●, L1, ●, R2, ●, L2, ●.
- **Modo de juego fácil:**
●, ■, →, ←, →, ■, ●, ✖.
- **Modo de juego difícil:**
●, ■, →, ←, →, ■, ●, ■.
- **Spyro en 2 dimensiones:**
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.
Nota: Para deshacer este truco, vuelve a introducirlo.
- **Spyro Cabezón:**
↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.
Nota: Para deshacer este truco, vuelve a introducirlo.
- **Ver los créditos del juego:**
←, →, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
Nota: Tendrás que volver a empezar el nivel en el que estés cuando terminen de salir los créditos.
- **Spyro Negro:**
↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Nota: Para quitar este truco, y devolver a Spyo a la normalidad, vuelve a introducirlo y sustituye el último movimiento por ← ó →.
- **Spyro Azul:**
↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖.
Nota: Para quitar este truco, vuelve a introducirlo y sustituye el último movimiento por ← ó →.
- **Spyro Verde:**
↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▲.
Nota: Para quitar este truco, vuelve a introducirlo y sustituye el último movimiento por ← ó →.
- **Spyro Rosa:**
↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ■.
Nota: Para quitar este truco, vuelve a introducirlo y sustituye el último movimiento por ← ó →.
- **Spyro Rojo:**
↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ●.
Nota: Para quitar este truco, y devolver a Spyo a la normalidad, vuelve a introducirlo y sustituye el último movimiento por ← ó →.
- **Spyro Amarillo:**
↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
Nota: Para quitar este truco, y devolver a Spyo a la normalidad, vuelve a introducirlo y sustituye el último movimiento por ← ó →.

¿sabes lo último para tu móvil?



Yo ♥ Valencia 702132	202078	303378	Yo ♥ Betis 702037
Yo ♥ Málaga 702131	702054	Yo ♥ Sevilla 702058	Lakers 705193
Yo Madrid 702130	C. Deportivo Numancia 702107	Yo Barça 702108	Yo ♥ Bayern 702109

Llama,



6150 702203	Cáncer 702222	Acuario 702207	Cáncer 702221	Rayo 702115	Hala Madrid 702116	Yo ♥ Liverpool 702129	Liverpool FC 702117	Albacete 180000	At. Madrid 180001	Athl. Bilbao 180002	Badajoz 180003
5130 702200	Capricornio 702223	Géminis 702230	Betis 180004	CD Alavés 180005	CD Numancia 180006	Celta Vigo 180007	Compostela 180008	Córdoba 180009	Dep. La Coruña 180010	Eibar 180011	Elche 180012
6130 702202	Piscis 702249	Sagitario 702254	Esp. Barcelona 180013	Extremadura 180014	FC Barcelona 180015	FC Málaga 180016	FC Valencia 180017	FC Villarreal 180018	Getafe 180019	Jaén 180020	Leganés 180021
5110 702199	Libra 702244	Tauro 702265	Levante 180022	Lleida 180023	Murcia 180024	Osasuna 180025	Racing Ferrol 180026	Racing Santander 180027	Rayo Vallecano 180028	RCD Mallorca 180029	Real Madrid 180030
8210 702204	Escorpio 702227	Virgo 702267	Real Oviedo 180031	Real Saragossa 180032	Real Valladolid 180033	Recreativo 180034	RS San Sebastian 180035	Salamanca 180036	Sevilla 180037	Sporting 180038	Tenerife 180039

indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

topten

1	Real Madrid 702123
2	100008
3	hola guapo 702072
4	702122
5	314502
6	007 100190
7	202328
8	100016
9	702281
10	100017

702272	Aries 702215	Leo 702242	UD Las Palmas 180040	Universidad 180041	R. Madrid 702196	Lopera el mejor 702245	Manchester United 702287	Atleti 702112	NBA 705212	Barça 702095	Manchester United 702104
100007	Pokémon 100015	100008	100009	100011	Yo Atleti 702128	Valencia F.C. 702127	Goooool! 702043	Musho Betis 702047	Biris 702048	Málaga FC 702118	Real Madrid 702123
200037	100016	300195	South Park 300268	300275	Alberto 702170	Ale 702171	Alfonso 702172	Antonio 702173	Diego 702180	Eduardo 702183	José 702185
100017	180166	100023	Walt Disney 100029	100031	Manuel 702188	Marcos 702189	Miguel 702190	Nacho 702191	Rafael 702194	Raul 702195	Adolfo 702212
200026	180172	200031	200050	Cobi 702179	Adrian 702213	Arturo 702219	Tamara 702124	105026	200532	Backstreetboys 700555	Metallica 700561
310097	314474	Kitty 704482	202114	702039	Olé 702050	Christina Aguilera 702169	Alejandro Sanz 702174	202185	702120	702121	100396
704555	Cartman 704569	Superman 704579	Tarzan 100004	Madonna 702078	Beatles 704901	202273	300213	705029	Backstreetboys 702177	Chayanne 702178	Enrique 702184
Jun 700067	700093	704447	Pooh 704457	704463	704481	Ultraman 300254	702278	F·R·I·E·N·D·S 702279	Iron Maiden 702233	Kiss 702238	Iron Maiden 702232
704493	704531	8810 702205	704537	704541	You Bastard 704557	Kenny 704558	Eat my balls!!! 704577	702080	Eminem 702226	100414	100424
700034	700040	700051	180096	180098	180095	9110 702206	702300	...hola guapo 702072	702187	Ricky Martin 702197	AC/DC 702209
Beavis and Butt-Head 702175	Tommy 702299	702291	702284	Chuckie 702274	Angelica 702270	6110 702201	Matrix 702246	704501	101800	101805	Bon Jovi 702220
Cream 702276	702248	Quake 702251	704485	200402	200436	200450	200465	200868	200910	300181	300186
♀♂ 702282	Mujer 702285	No... pises smoke it 702289	702294	704526	202227	202444	202449	208784	300036	300046	007 704465

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Sex Bomb · TOM JONES	407480
La Vida Loca · RICKY MARTIN	407422
Tubular Bells · MIKE OLDFIELD	407633
James Bond · CINE	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Misión Imposible · CINEMA	407714
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
El Coche Fantástico · TV	407688
Dancing Queen · ABBA	407201

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

fear

Por fin tenemos ante nosotros la esperada "precuela" de Fear Effect. En esta ocasión, Hana viene acompañada de viejos y nuevos amigos... y amigas. Acción, disparos y puzzles forman un cóctel explosivo. Sigue nuestra guía para poder llegar al final.

La cloaca (CD 1)

1.- HANA

Avanza hasta que encuentres a **Rain** manipulando una compuerta. Ésta te pedirá que busques el **generador** que, al conectarlo, permita accionar el mecanismo de apertura. Entra por la puerta de la izquierda y camina por el largo pasillo sin prestar atención a las otras puertas. En mitad del corredor, cuando el móvil tenga cobertura, **salva la partida**, ya que después te enfrentarás a tus dos primeros enemigos. Prepara tu arma y dispárales antes de que les de tiempo a reaccionar. Recoge la **munición** y ve al rincón oscuro que hay al fondo de la sala para hallar un **EMP**. Continúa por el pasillo del fondo y tras ver como unas ratas acaban con un robot centinela, recoge un **Metal Hook.** Regresa por donde viniste y entra en la primera puerta que veas. Usa la barra que acabas de obtener para poder levantar la rendija y alcanzar la **Yellow Key Card.** Vuelve al lugar donde te enfrentaste a los dos robots y utiliza la tarjeta para abrir la puerta. Baja por las escaleras y **acciona la palanca del generador**. Vuelve con Rain pero ten cuidado, en el camino encontrarás algún robot centinela.



A partir de ahora y hasta que salgas de las cloacas, estate atento a la parte superior de la pantalla, si ves algo parecido a unas chispas, significará que en cualquier momento un robot caerá sobre ti. Cuando llegues, tu amiga te hará una buena faena y tendrás que ir a activar otra vez el generador. Cuando acciones otra vez la palanca ... ¡¡BOOM!!



Ten cuidado con estos pequeños robots centinelas. Equipados con armas muy dañinas te complicarán la misión.



No olvides utilizar la palanca de metal para conseguir la Tarjeta Amarilla.

effect 2 RETRO HELIX

2.- RAIN

Nada más empezar deberás cruzar un pasillo atravesado por ráfagas de vapor caliente. Avanza poco a poco y sin prisa esperando el momento adecuado para pasar. Antes de abrir la puerta que hay al fondo, **prepara el rifle** porque tras ella te esperan un par de robots. Baja las escaleras que hay al fondo y **salva la partida**. En la siguiente sala, hallarás unas placas de metal que te aplastarán si no eres lo suficientemente rápido al pasar cerca de ellas. Nada más cruzar la puerta, empieza a correr y no pares hasta que estés a salvo. En el siguiente corredor encontrarás una **Uzi**, pero será el rifle de asalto lo que tendrás que desenfundar para hacer frente a la próxima situación. Te enfrentarás a un grupo de enemigos que han estado haciendo pruebas de anatomía con unos científicos que rondaban por las cloacas. Tras librarte de todos ellos, entra por la **puerta roja**. Acaba con un par de robots y entra por la única salida posible. **Utiliza el Flash Disc** en la máquina que encontrarás y teclea los siguientes códigos:

Para la planta 80: 4,3,2,B,D,C.
Para la planta 86: 4,3,2,B,D,A.

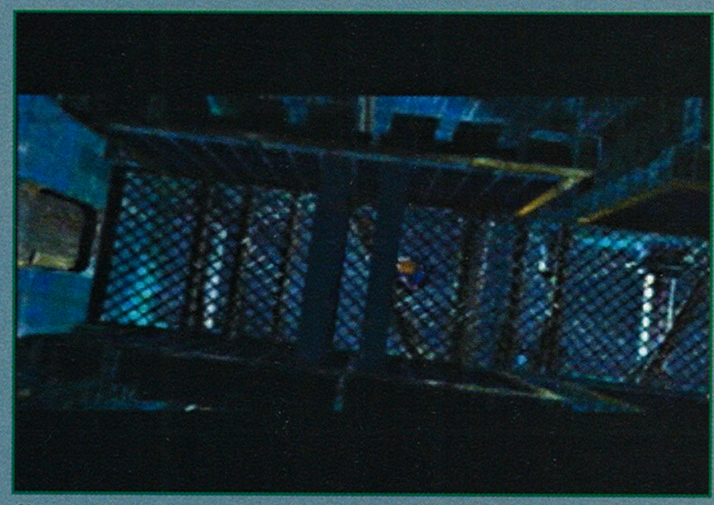
No te demores en teclear los códigos porque saltará la alarma y sólo dispondrás de 3 minutos. Ahora ve a la sala en la que hay esparcidos trocitos de científicos y entra por la **puerta naranja**. Continua por las dos únicas puertas que podrás abrir hasta que llegues a una sala con una máquina en funcionamiento. Acércate y coloca los dígitos en el orden que a continuación te indicamos. Una vez hayas colocado los números de una fila, pulsa la palanca que hay al lado. Primero deberás pulsar los números de la fila 2ª, después la 3ª y por último la 1ª:

Fila 1ª: 2,3,4,5 y 1.
Fila 2:ª 3,1,4,5 y 2.
Fila 3ª: 4,5,1,2 y 3.

Ahora vete a la maquina que hay al lado. Pon los siguientes números de izquierda a derecha: **+2,+5,+10,+13, -1** y pulsa OK.



¿Qué clase de bestia ha sido capaz de partir por la mitad a un hombre?.



Si no quieres acabar más plana que un cromo, confía en nosotros y no dejes de correr. Si te demoras un par de segundos tal vez sea demasiado tarde.

3.- HANA

Avanza hasta que llegues a una compuerta que hace un poco de ruido. Acércate despacio y cuando veas que ésta se cae y empiecen a salir las ratas, da media vuelta y corre hasta el lugar por donde apareciste para que no te "mordisqueen" los pies.

Una vez que hayan desaparecido, sigue por donde ibas y **recoge la Videotape A** junto a la compuerta destrozada. Entra por la primera puerta que veas para recoger una **Uzi** y un **Fixer Piston**. Ahora sal y antes de llegar a los chorros de vapor que te cortan el paso, mira en la pared de la derecha. Allí **verás cuatro barras divididas en varias secciones. Para hacer que el vapor deje de salir, rellena 5,4,3, y 2 secciones de estas barras, empezando por la de la izquierda.**

Con el camino ahora despejado, ve hasta el fondo del conocerás a un asustado científico que te dará un **Mirror Segment** y la **Green Key Card**.



Fíjate bien en las barras de colores que están encendidas para resolver este enigma y poder continuar.



Recoge todos los componentes de robot que te vayas encontrando por el camino .

4.- RAIN

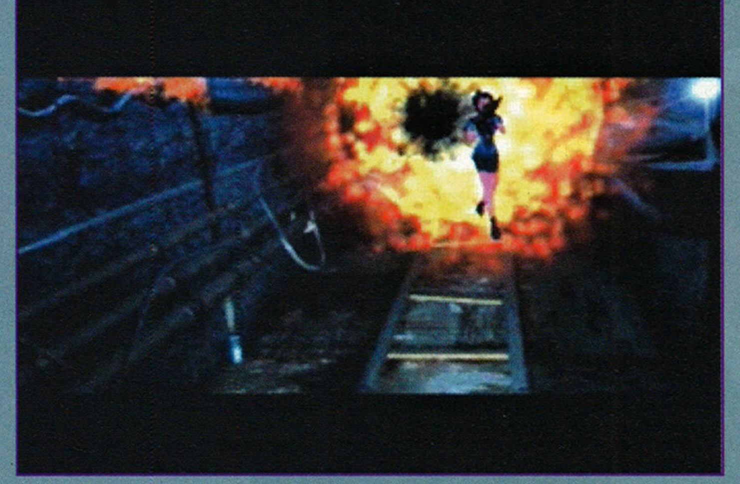
Sal de la sala y dirígete a la estancia donde se encuentran esparcidos trozos de científicos. Allí, aparecerá un tipo muy feo que intentará atacarte. Descarga sobre él un cargador y medio del rifle de asalto y lo dejarás fuera de combate. Cuando te acerques a él para ver que demonios es, te pillará por sorpresa y te dejará K.O.



Este personaje tan feo es el que ha acabado con los científicos.

5.- HANA

Sube las escaleras, recoge la **Machine Cog** y sal por la puerta usando la **Green Key Card**. Si avanzas un poco, llegarás al lugar donde te separaste de Rain, aunque esta vez tendrás que entrar por la puerta de la derecha. Baja las escaleras y **recoge del robot escacharrado la Fixer Head Key** y ve hasta la sala donde han secuestrado a Rain. Allí encontrarás una maquinaria, usa la **Machine Cog** y verás como en el pasillo donde comenzaste la misión, aparece un robot. Ve hasta allí para eliminarlo y así hacerte con la **Fixer Battery**. Regresa a la anterior estancia (la de la maquinaria) y entra por la puerta roja. Corre hasta el fondo del corredor y coge la **Videotape B**. Con ambas cintas en tu poder, debes usarlas en la anterior máquina para enterarte de que va todo este follón y de paso, anotar un **código muy importante**. Regresa a la sala en la que secuestraron a Rain y vuelve a pasar por la puerta naranja. Tras ella, verás otra con un panel en el que deberás introducir el código en cuestión, es decir, **92572**. Al final de la estancia en la que acabas de entrar hay un generador que deberás reventar usando las **Blasting Caps**. Con tanto ruido, todos los robots que había en el pasillo anterior vendrán para ver qué ha pasado, así que **escóndete en el hueco oscuro** de la pared para que no te cosan a balazos. Cuando pasen de largo, sal y ve a recoger el **Fixer Chip** del lugar donde estaban los guardianes. Ya tienes todos los componentes del robot centinela estropeado que había en el lugar donde Rain consiguió los códigos de la planta 80 y 86. Para poderlos usar, tendrás que utilizar la **Fixer Head Key** y poder pasar por la puerta que estaba averiada. **Salva la partida**, baja las escaleras y ve a hablar con Rain que se encuentra atrapada en una maquina un tanto extraña. Mientras hablas con ella, el tipo feo de antes te atacará. Para acabar con él, **usa el rifle de asalto para mandarlo a las paredes electrificadas que hay en la sala**. Haz que se electrocute tres veces y listo. Procura mantener las distancias si no quieres llevarte un buen golpe. Como regalo de despedida, tendrá el detalle de activar unas **bombas** que estallarán en dos minutos. Las encontrarás en las dos salas que hay cerca del centinela que reparaste. Desactívalas y vuelve para huir con Rain.



Una vez que hayas conseguido desactivar las bombas, vuelve con Rain y sal pitando, porque si te retrasas un poquito acabarás con un bronceado bestial.

Bad kitties...Die Kitties...

Electrocútale tres veces para conseguir librarte de él.

Tienes que rescatar a Rain, estará presa en una extraña máquina.

Jardín Wing Chune (CD 2)

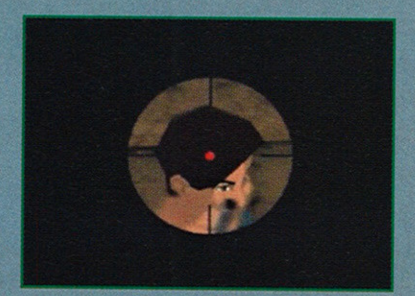
RAIN

Nada más empezar, **equípate con las dos Uzis** ya que con ellas podrás encañonar a los dos guardias que intentarán detenerte. Date un paseo por el jardín hasta que veas una puerta que lleva a un **pequeño laberinto**. Si nada más atravesarla, tiras por el camino de la izquierda, llegarás a un lugar con cobertura donde poder **salvar la partida**. No te preocupes por el laberinto, porque aunque parezca muy enrevesado, realmente casi todos los pasillos no tienen salida y sólo hay un camino posible. Busca una **manivela** en una de las paredes del laberinto y muévela para despejar otra zona. Después dirígete a una pared, muy cercana a la manivela, en cuya base hay unas **baldosas de color rosa**. **Písalas y utiliza la mira telescópica del rifle para acabar con los guardias**. Ve a las otras baldosas que hay al lado de la entrada del laberinto y **dispara a la tela para acceder a otra parte del jardín**. Recoge el **Jin´s Package** y pulsa el **interruptor** que hay en la pared para que una pasarela aparezca detrás de ti.



Aunque tu orientación sea muy mala, el laberinto es muy sencillo. El único peligro serán los guardias de seguridad.

Tras esta catarata se encuentra un camino secreto. Para poder acceder, gira la manivela que hay en el laberinto.





Fiesta Wing Chune



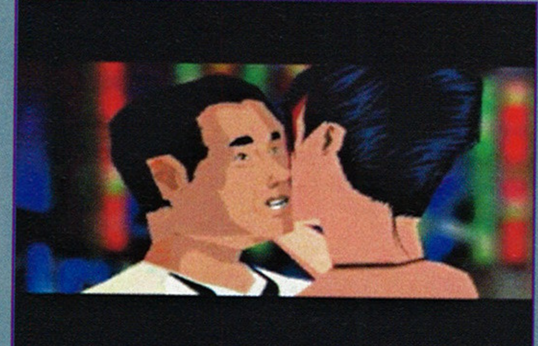


HANA

Como llevas unas cuantas armas contigo, los de seguridad te detectarán si te acercas demasiado a ellos. **Guíate por el sonido de sus "detectametales" para alejarte de ellos**, sabiendo que cuanto más rápido suene el silbido más cerca de verte estarán. Primero deberás atravesar el salón principal para llegar a las escaleras mecánicas que te lleven al nivel superior. Allí, si entras **en el servicio de mujeres, podrás salvar la partida**. Al lado de la rampa de este nivel encontrarás a un hombre que intentará ligar contigo. Te dirá que **para entrar en la zona vip necesitas el Brazalete Dorado**. Sube al piso de arriba por la rampa que hay al lado del servicio. Allí, otro hombre te dará el deseado brazalete dorado y una **Bell**. Una vez dentro de la zona vip deberás tener mucho cuidado, porque el pasillo es muy estrecho y los de seguridad te acecharán continuamente. Ve al fondo del corredor y **utiliza la copa para hablar con Liu Chao**.
Ahora sólo te queda dirigirte a la salida de la zona vip.



¡Hay que ver que coreografía tan bien hecha de una versión futurista de la Macarena!



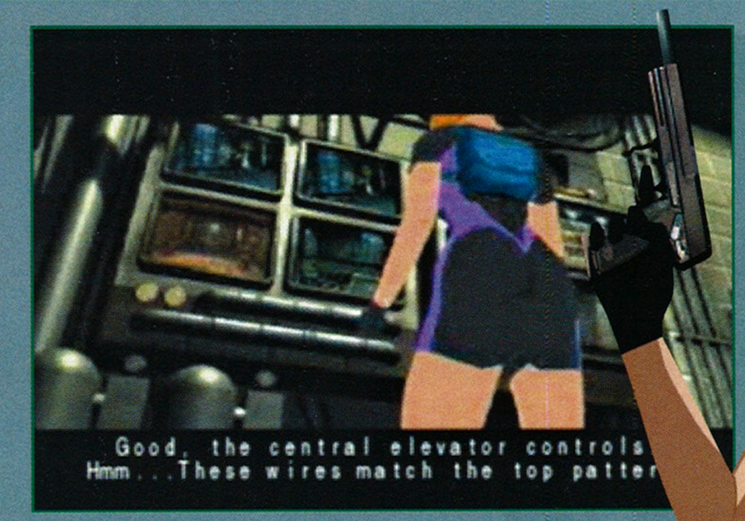
Este beso tan pasional de Hana será imprescindible para concluir con éxito la misión de espionaje.

Jardín Wing Chune (II)

RAIN

Busca en tu equipaje, **dispones de un táser y de una Maintenance Keycard**. Sube por la rampa y sal del laberinto. Ve a la **entrada secreta** que ha dejado al descubierto la catarata del jardín, entra y acaba con tres guardias de seguridad. Para abrir las puertas usa la Maintenance Keycard. Luego **usa el Flash Disk para acceder a la computadora de la sala**. Ésta te pedirá unos códigos geométricos. Para conseguirlos, mueve con un cursor la figura geométrica de la derecha para que quede idéntica a la otra que aparece en pantalla. Los movimientos del cursor son:

Primer código: abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba.
Segundo código: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo.
Tercer código: arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, arriba, arriba, arriba.
Cuarto código: abajo, abajo, arriba, abajo, abajo, abajo, arriba, abajo.
Quinto código: abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda.

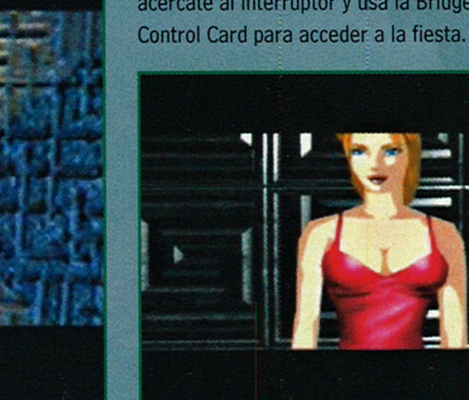


Sexto código: abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, arriba, abajo, arriba.

Pasa a la siguiente sala y **coge el chip que hay en la pared**. Para continuar **necesitas dejar el contador de voltios a 00.00**. Para ello, **coloca las piezas en los huecos del panel**. Observa como tienes que colocarlas y si debes girarlas utilizando el ●:

Fila 1: Hueco, amarilla curva (girada 3 veces), hueco.
Fila 2: Amarilla curva (girada 2 veces), amarilla recta, amarilla curva, hueco.
Fila 3: Amarilla recta, roja (girada 1 vez), amarilla recta, amarilla recta.
Fila 4: Hueco, amarilla curva (gira 2 veces), amarilla recta (girada 1 vez).
Fila 5: Hueco, hueco, amarilla curva (girada 1 vez), amarilla recta, amarilla curva (girada 1 vez), amarilla curva.

Al acabar pulsa OK. Pasa a la siguiente sala para realizar **otro puzzle**: Cambia el orden de las barras de colores de la siguiente forma: **amarillo con verde, amarillo con blanco, azul con púrpura y rojo con azul**. Los fusibles del mismo color de las barras que vas a mover, no deberán tener corriente (la raya blanca). El sistema de seguridad se irá al traste. No sigas el camino o morirás. Sal por la otra puerta y coge del guardia la **Bridge Control Card**. Vuelve al lugar donde viste la JinN´s Package, acércate al interruptor y usa la Bridge Control Card para acceder a la fiesta.



Después de descifrar unos cuantos códigos ve a este monitor para reunirte con Hana en la fiesta. Ya es hora de tomarte un pequeño respiro.



Un cambio de modelito para poder acceder a la fiesta.

Fiesta Wing Chune (II)

1.- RAIN

Sube hasta el primer piso esquivando, como ya sabes, a los guardias y **entra en el baño femenino. Salva dentro** del excusado la partida **y dirígete al servicio de caballeros** que se haya en la misma planta. Al fondo de éste **encontrarás un borracho al que le tienes que robar la Elevator KeyCard**. Tendrás que ser muy rápida si no quieres que los de seguridad, que están dentro del servicio haciendo sus necesidades, te echen fuera. Lo que tienes que hacer ahora es ir hasta el ascensor que se encuentra en la misma planta y utilizar la Elevator Key Card para subir en él y esperar a Hana.

No te dejes de moverte si no quieres ser detenida por los agentes de seguridad.



Dirígete al borracho que hay al fondo del excusado para arrebatarle la Elevator Keycard.

2.- HANA

Ve al ascensor donde se ha montado Rain, pero no permanezcas demasiado tiempo en él si no quieres ser arrestado por los dichosos guardias, que siguen acechando por la zona. **Acércate a la cámara de vigilancia y usa el Dress.**



Procura pasar lo más desapercibido posible en la fiesta.

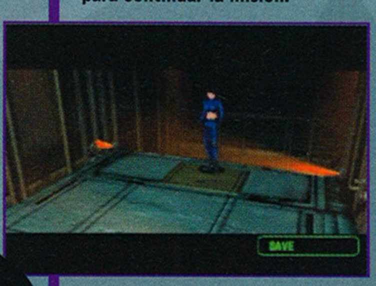
Planta 80 (CD 1)

1.- HANA

Sube por las escaleras del hueco del ascensor pero sin perder mucho tiempo o acabarás aplastado. Aquí se acaba tu camino de momento.



Otro cambio de look menos sexy para continuar la misión.



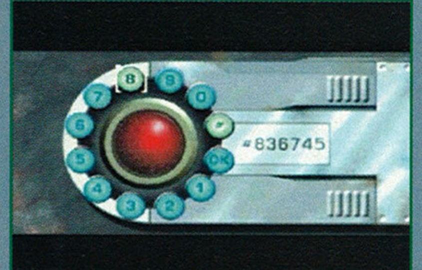
2.- RAIN

Entra por la puerta de la izquierda y **equípate con el táser** para enfrentarte a un "Power Ranger". Acaba con él y coge una **Biohazard Keycard**. Sal y avanza por el pasillo que hay enfrente de la puerta del ascensor y usa la tarjeta que acabas de coger para abrir la compuerta. Acaba con los dos guardias y entra por la puerta de la izquierda. Ve a uno de los armarios y equípate con un **traje especial** igualito que el de los tipos que rodean la planta. Si miras en tu equipaje encontrarás una **Video Room Keycard**, una **Plasma Wrists** y una **Bypass Keycard**. Si no equipas ningún arma no te atacarán y podrás pasear por el recinto. Vuelve a la puerta que hay a la izquierda del ascensor y utiliza la Video Keycard en la primera puerta que veas para acceder a otra sala. Inserta en la máquina el **código 836745**. Ve a los otros monitores y, con mucha paciencia, dirige el punto naranja hacia el punto verde siguiendo la corriente de las flechas amarillas. Sólo podrás maniobrar cuando quieras que se desplace de una corriente a otra. Ve a los otros monitores para ver que sucede por todo el recinto. En el último monitor verás como uno de seguridad inserta el **código: 4615207**. Sal al hall donde se haya el ascensor y entra por la otra puerta. Ve al fondo del pasillo e inserta el código que acabas de ver. Pasa a la siguiente sala usando la Bypass Keycard. Acércate al ordenador que hay al fondo y **utiliza el Flash Disc**. Coloca los números de esta forma:

En la primera columna (contando por la izquierda) pon el número 4 en el tercer cuadro (contando por arriba).
El número 2 de la segunda columna, en el quinto cuadro.
La B de la tercera columna, en el sexto cuadro.
El 3 de la cuarta columna, en el segundo cuadro.
La D de la quinta columna, en el sexto cuadro.
Y la A de la última columna, en el cuarto cuadro.



Hay que ver lo bien que le queda a Rain el traje de "Power Ranger".



Planta 86

1.- HANA

Dispondrás de 30 segundos para ir hasta el teclado que hay al lado de la puerta y dispararle para desactivar la alarma. **Coge el Dispersion Canister** que encontrarás en la sala. Sal y acaba con el guardia de seguridad para coger la **Security Keycard** que deberás utilizar en casi todas las compuertas de este sector. Entra por la puerta que hay al lado de las sillas, ve a la del fondo y **coloca el Fusible en el primer hueco**. Ahora dirígete a la otra puerta que hay donde acabas de eliminar a un guardia, pero entra equipado con el táser porque, nada más cruzarla, te aparecerán unos enemigos voladores bastante peligrosos. Una vez los hayas tumbado, no te acerques demasiado porque explotarán. Avanza por el pasillo hasta llegar a otra sala donde habrá más enemigos y un **EMP**, **Flame Canister 99** y **Rocket Shells 20**. Utiliza el Blasting Caps para volar la cerradura de la puerta blindada que hay en la sala. Dentro, encontrarás un **RL 480** y un **SS 2000**. Sal de la cámara blindada y entra por la puerta contigua. Ve a los ordenadores del fondo y **usa el trozo de pelo para obtener la Genetic Id Card**. Ve a la puerta que está al lado de la sala de fusibles, entra, atraviesa el pasillo y utiliza la Genetic Id Card para abrir la que hay al fondo. Nada más pasar, usa el Dispersion Canister para ver los rayos de seguridad que hay en el pasillo y poder atravesarlo. Tu camino se interrumpirá, ya que tras la puerta hay varios enemigos, a los que no podrás vencer sin la ayuda de Rain.

2.- RAIN

Tu turno será tan sencillo como ir a la sala contigua y acercarte al ordenador que encontrarás en una de las esquinas. Es todo lo que tendrás que hacer aquí.



Usa el Blasting Caps para destrozar la puerta blindada. Tras ella encontrarás unas cuantas armas.



Cuidado con los robots que veas escacharrados en el suelo. Cuando menos te lo esperes explotarán.

3.- HANA

Entra en la sala que antes estaba atestada de enemigos y salva. Usa el **E.L.P.** para abrir el armario que hay al lado de una máquina centrifugadora. Dentro de éste encontrarás unos **Centrifuges Tubes. Acércate a la centrifugadora que hay detrás tuya y coloca los tubos de ensayo. Para que funcione y obtengas los Purified Tubes, el fusible debe estar colocado en el tercer lugar**. Vuelve a la sala de los fusibles por donde has venido y **coloca tu fusible en el segundo lugar**. Ve a la sala del principio y acércate a la máquina que hay en una esquina. **Usa los Purified Tubes para obtener: Nucleous Blot B (de color amarillo), Cell Blot C (azul), Blood Clot A (rojo) y Gland Blot G (verde).** Ve al ordenador que encontrarás en la misma sala y **usa el Blood Clot A para hacerte con el Adenosine Disk**. Ve a la sala donde hiciste el experimento con el mechón de pelo para utilizar el **Gland Blot G** en el ordenador y obtener el **Guanine Disk**. Dirígete a la sala que hay al lado de la habitación de los fusibles para utilizar el **Nuclear Blot B** en el ordenador y conseguir el correspondiente **Thymine Disk**. Por último ve a la sala que hay tras pasar el pasillo de humo con rayos para introducir en el ordenador el **Cell Clot C** y obtener el **Cytosine Disk**. Ahora dirígete hacia la sala que hay tras pasar la centrifugadora. **Acércate al ordenador del fondo y usa el Dna Code Disc**. Deberás colocar los códigos genéticos de tal manera que las rayas de colores que ya hay en la estructura genética, coincidan con los que tú coloques. Los colores deben coincidir de la siguiente manera:

amarillo = rojo
rojo = amarillo
verde = azul
azul = verde

Podrás rotar el código genético que escojas para que llegue a coincidir. Ten paciencia y estate seguro de que lo pones correctamente porque es largo, sencillo equivocarse y difícil encontrar el error. En cuanto acabes, tendrás una visita inesperada.



Mete los tubos que acabas de obtener en la centrifugadora para conseguir los Purified Tubes.



Cuando todo parece que va sobre ruedas, aparecerá un científico con un lanzacohetes para complicarte la vida.

Planta 80 (II)

RAIN

Ve al pasillo que hay enfrente de la puerta del ascensor. Atraviésalo y **pulsa el interruptor** que hay en una pared de la sala contigua para acceder a una estancia secreta. **Acércate al hombre vestido con traje verde** y pasarás a una habitación de pruebas. **Usa el Blasting Caps** para provocar un accidente y prepárate, porque tendrás que enfrentarte a bastantes enemigos hasta llegar al ascensor. Antes de lograrlo aparecerá un tipo con muy malas pulgas, una metralleta y un lanzacohetes. Debes derribarlo con tu pequeña pero potente arma. Esquiva las ráfagas de disparos con volteretas y dispárale cuando te esté apuntando. Si los cohetes te molestan, acércate mucho a él y no te alcanzarán.



Tras la explosión, todos los científicos intentarán detenerte.



Aunque parezca mentira, tu arma será tan potente como la de tu rival.

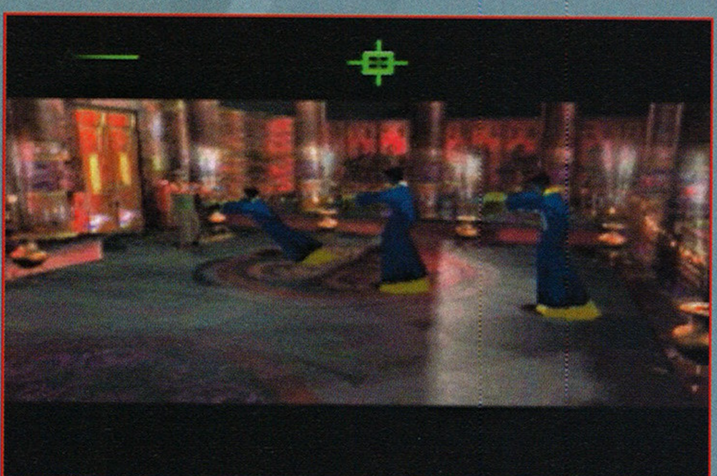
El poblado de zombies (CD 4)

1.- DEKE

Tu trabajo será tan sencillo como coger el **Genetic Marker** del muerto que está en la habitación y no parar de correr cuando salgas.



Coge el combustible para poder montarte en la máquina que hay fuera.



Estas brujas son indestructibles. No desperdicies munición y ponte a correr antes de que te alcancen.

2.- DEKE

Tras una reunión accidentada, serás trasladado a un poblado lleno de zombies. Dispara a diestro y siniestro, **coge la Machine Key** y sal por la puerta del fondo. Darás a un patio grande con una **tienda** al otro lado, **donde podrás coger el Diesel Fuel y salvar la partida**. Sal y ve a la enorme máquina que hay en medio de la plaza. Antes de subir a ella, hecha el Diesel Fuel por el depósito. Sube por las escaleras y usa la Machine Key para montarte en la máquina. Tras atropellar al traidor, avanza por la calle hasta entrar en otra tienda. Acaba con los zombies para recoger el **Elevator Lock Key** y una **RL480**. Apunta y **dispara al pomo de una puerta roja** que verás al fondo del pasillo, pasarás a otra tienda distinta. Vuelve a disparar a la siguiente puerta que encuentres y llegarás a una sala con un **ascensor** donde **podrás salvar la partida**. Usa el Elevator Lock Key para subirte en él y avanza hasta que veas **tres puertas con dragones dibujados**. Entra por la de la **izquierda** para coger el **Ancient Red Crank**. Tras la puerta de la **derecha** encontrarás el **Ancient Gold Crank**. Usa el Ancient Red Crank con el **Dragón Rojo** que verás al fondo y el Ancient Gold Crank en el **Dragón Dorado** que había en la otra sala. Sal y **ve a la puerta que tiene dibujado los dos dragones**. Dentro del templo hay una puerta a la derecha y otra tras bajar una pequeña rampa. Entra primero por la puerta de la derecha para coger del interior de una sala muy pequeña una **pistola**. Sal, desciende por la rampa y prepárate para correr porque tras la puerta, hay unas brujas que se abalanzarán sobre ti. No gastes munición, porque serán inmunes a todos tus disparos. La única opción que te queda es correr hasta la puerta del fondo del pasillo.

3.- HANA



Vuelve al ascensor. Arriba, en la sala contigua, tras acabar con un zombie, obtendrás la **Archeology Key**. Sal al callejón y entra en la puerta del fondo con la llave que acabas de coger. Dentro habrá dos brujas, no dejes de moverte y **coge un trozo de espejo y una RL-480**. Usa el ascensor y ve a la puerta donde Deke fue atacado por las brujas. Usa el espejo para abrir la puerta. Esquiva a las brujas y ve por un camino lleno de zombies. Ahorra balas y usa el táser.



Un nuevo modelito para una nueva misión.

4.- DEKE

Continua por el camino tras salvar a Hana de los zombies. **Avanza un poco para llegar una reunión con los demás espías** pero que será interrumpida por unos inoportunos zombies.

5.- GLAS

Tras separaros, **te subirás en un gran robot**. Avanza destrozando paredes y acribillando a los zombies que se crucen en tu camino con la incansable ametralladora de esta fantástica máquina.

6.- HANA

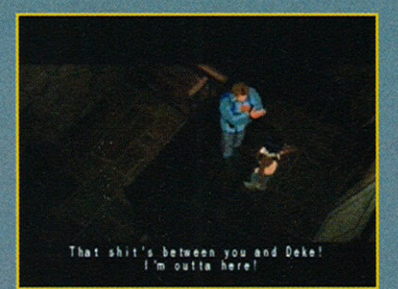
Acaba con los zombies que te atacarán y **sube por la escaleras para perseguir a Deke**.
Cuando éste te vaya a eliminar por la espalda, Rain te salvará en el último momento.

7.- RAIN

Ve por el camino conocido, acabando con los zombies hasta llegar al sitio donde salvaste a Hana de Deke. Cuando pases por el cuerpo de Deke **serás atacada y secuestrada por éste**.

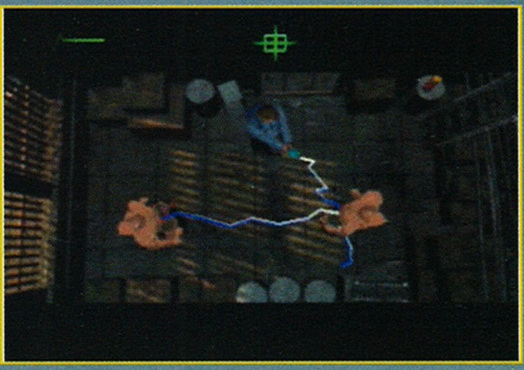
8.- GLAS

Tras quedar hecho añicos tu juguete, sube por el ya conocido ascensor. Sal de la tienda y entra por la puerta del fondo del callejón. Al otro lado te encontrarás con un **hombre misterioso** que te entregará una **Peach** y la **Storage Room Key**. Vuelve al callejón y usa la llave que te acaban de dar para abrir la puerta que hay hacia la mitad. **Dentro del almacén recoge la Dinamite**. Vuelve a donde está tu robot escacharrado y coloca la Dinamite en la pared de al lado. Entra en el templo y adéntrate hasta el lugar donde Deke secuestró a Rain. Justo antes de llegar, te encontrarás rodeado de zombies. Acaba con todos ellos con mucha tranquilidad porque son bastantes, aunque afortunadamente recibirás la ayuda de Hana.









Recuerda que el mejor arma para cuando te encuentras rodeado es el inagotable táser.



Aunque parezca que Glas y Hana están haciendo otra cosa, en realidad están en una acalorada discusión.

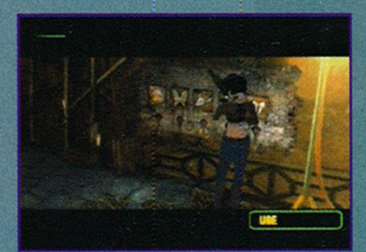
Las catacumbas (CD 3)

HANA

Avanza hasta entrar en el templo. Camina sin subir ninguna escalera ni entrar por ninguna puerta hasta llegar a una plaza de madera. Baja las escaleras que dan al interior de la plaza y allí **un Espíritu te dará la Sun Coin, Moon Coin, Hair Pin y el Gold Bullion**. Ve al pasillo que hay antes de llegar a la plazoleta y **coloca en el jeroglífico la Sun Coin y la Moon Coin**. Púlsalas en el panel y verás como la **puerta**, que hay subiendo las escaleras de al lado, cede. Date prisa porque **solo tienes 30 segundos para llegar a ella** antes de que se vuelva a cerrar automáticamente. Entra, **coge la Terra Cotta Key** y sal rápidamente si no quieres que el guardián de acero, que es inmune a tus balas, te haga pedacitos con su espada, aunque mientras puedes esquivar sus sablazos dando volteretas. Ve a la puerta que hay en la plaza y usa la Terra Cotta Key para abrirla. Al fondo de la sala, **el Espíritu te llevará a la China antigua para ponerte a prueba.**



Dentro de esta plaza tendrás tu primer encuentro con un Espíritu.



Recuerda donde está este jeroglífico porque tendrás que volver.



Coloca las monedas en el panel para acceder a otras zonas ocultas.

La china antigua

HANA

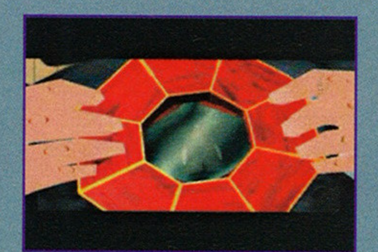
Dirígete hacia el hombre que encontrarás a tu lado y entrégale la Gold Bullion. Te dirá unas cuantas cosas muy interesantes y **te entregará la Butterfly Coin y la Inn Room Key.** Avanza por el pasillo hasta que te topes con una puerta. **Usa la Inn Room Key que acabas de conseguir para pasar a una habitación.**



¡No es una propina! Es la Gold Bolloin que necesitas.



Que mejor terapia antiestrés que dormir un poquito.



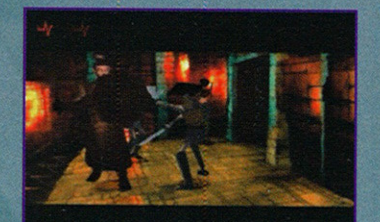
Utiliza el espejo si no quieres tener una pesadilla.

Túmbate en la cama y, tras la pesadilla que tendrás a continuación, ve a hablar otra vez con aquel hombre que viste antes. Si antes de volver a echar un sueñecito, utilizas el espejo antes de tumbarte en la cama, la pesadilla desaparecerá y tú volverás automáticamente a la cueva.

Las catacumbas (II)

HANA

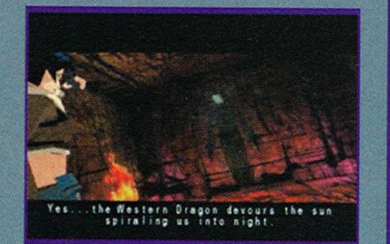
Sal rápido de la sala porque dos de los guardianes de acero despertarán. **Vuelve al jeroglífico para insertar la Butterfly Coin. Pulsa la monedas con los símbolos de la mariposa y de la luna (2ª y 4ª)** y ve a la puerta que se acaba de abrir, aunque como antes **deberás llegar a ella en menos de 30 segundos.** Pasa por la puerta que te encontrarás a tu izquierda antes de que te ataquen los esqueletos. Ve por los tablones hasta llegar a la puerta de fondo (la única de las tres que puedes abrir de momento). Entra y rápidamente **coge la Dig Key** porque dos guardianes te atacarán. Usa esta llave para entrar en sala puerta contigua y coger dentro una **Wood Planks.** Úsala para llegar a la otra puerta que hay en la pasarela de madera. **Verás al Espíritu, que te llevará de nuevo a la China antigua.**



Estos guardianes son invencibles. Usa la voltereta para esquivarlos.



Necesitas una tabla para poder alcanzar esta puerta.



Otra vez aparecerá el espíritu para llevarte a la China Antigua.

La china antigua (II)

HANA

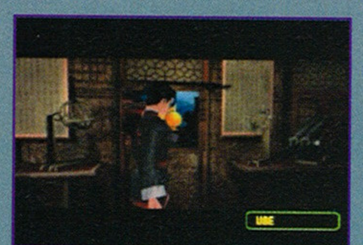
Ve a hablar con el hombre y la mujer que verás nada más aparecer para que te entreguen la Astronomy Key y entra en la casa que hay a sus espaldas utilizando esa llave. Dentro encontrarás dos persianas de madera. Si las subes verás que en una se ve la calle de día y en la otra de noche. Sube la que se ve de noche y sal de la casa. **Verás como un Espíritu se tira por el pozo de la calle. Ve al pozo y recoge los Remains.** Vuelve a la casa y baja la persiana de la noche y levanta la del día. Sal de la casa y **entrega al hombre los Remains.** Éste, agradecido te entregará a continuación la **Lily Coin.**



Acércate a esta pareja para ver que problema tienen.



Consigue los REMAINS del fondo del pozo para conseguir este enigma.

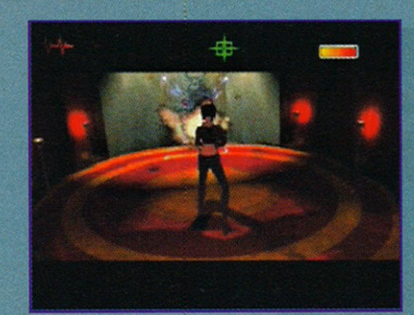


Levanta esta persiana para que cuando salgas a la calle sea de noche.≠

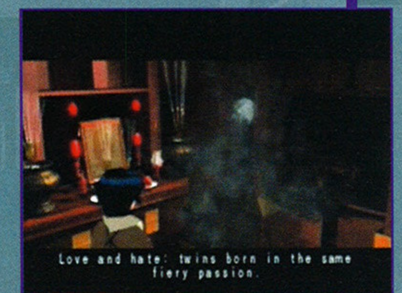
Las catacumbas (III)

HANA

De nuevo en las catacumbas, **regresa al jeroglífico para colocar la Lily Coin. Pulsa las monedas de mariposa, lila y luna** (en este orden) para que se abra el atril que hay tras pasar la puerta que hay en la plaza. Prepárate para enfrentarte a un peligroso enemigo. De la pared saldrán unos fantasmas que te arrojarán unos proyectiles muy dañinos, aunque podrás esquivarlos con las volteretas ya que si te dan un par de veces, date por muerto. En la parte ofensiva, **usa el lanzacohetes** cuando puedas, a ser posible antes de que te dispare. Después de hacer añicos la pared, pasa por el boquete que acabas de hacer. **El Espíritu te enviará otra vez a la antigua China.**



Prepárate para enfrentarte a un particular enemigo: una pared.

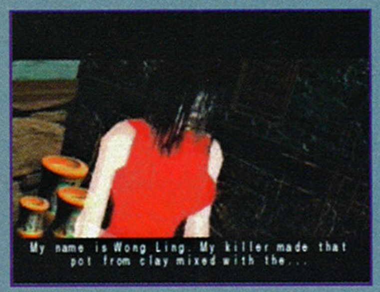


Por última vez, el Espíritu te llevará a la China Antigua.

La china antigua (III)

HANA

Coge de un rincón de la plaza un **Clay Jar**. Cuando vayas a cogerlo, un Espíritu te pedirá que hagas justicia. Ve al **gong** que hay en la plaza para convocar al juez. Habla con él, ve hacia las dos figuras que hay en la plaza y ponles los dos Bandage. Ve al estrado y **usa el Clay Jar. El espíritu, te dará la Bull Coin**.



Ayuda a esta pobre mujer a que se imparta justicia.



Golpea el gong para llamar al juez que dictaminará sentencia.



¡Hay que ver lo guapa que está Hana con este traje chino!

Las catacumbas (IV)

1.- HANA

Ve al jeroglífico y pon la última moneda. Pulsa: sol, mariposa, luna, lila y búfalo. Se abrirá un hueco en el suelo, cuélate por él. **Te toca luchar con Deke, convertido en un monstruo de piedra.** Te lanzará piedras explosivas y sólo podrás atacarle cuando se convierta en humano (aparece el símbolo de disparar). Usa el rifle, el lanzacohetes es muy lento. Para evitar las piedras explosivas, ponte mirando hacia él y haz volteretas laterales.

2.- GLAS

Tras un intento de asesinato por parte de Rain, Glas sobrevivirá de milagro. Avanza hasta la entrada del templo y permanece alerta, ya que a lo largo de cuatro salas deberás esquivar sin parar a los indestructibles guardianes. Cuando se acabe el camino y un emperador chino empiece a lanzarte rayos, aparecerá Hana para salvarte. Tras ser transportado, te encontrarás con un chino con un peculiar modo de vestir que te invitará a participar en un **juego** de mesa, donde controlas un ejército con tres tipos de soldados: **Medium Soldier: movimiento 3 y resistencia 20/20. Small Soldier: movimiento 4 y resistencia 10/10. Large Soldier: movimiento 2 y resistencia 35/35.** Para ganar, arrebátale la bandera en cuatro batallas distintas. La táctica a seguir es usar a los Medium Soldier para proteger al inicio la bandera, reservar a los Small para cuando queden pocos soldado rivales e ir a toda pastilla a coger la bandera. Tras ganar, entra por el otro portal, para enfrentarte ahora a una prueba de fortaleza física. Primero debes pasar a través de unas bocanadas intermitentes de fuego. Para ello, fíjate en los intervalos en los que se detiene. Atravesadas las llamaradas, aparecerá un gigante de piedra que te perseguirá, por lo que no podrás dejar de correr. Tras un pequeño descanso, llegarás a una zona con muchos agujeros en el suelo por los que salen llamaradas. Pasa rápido y no pares, porque otro gigante de piedra te perseguirá justo antes de abandonar esta peligrosa dimensión.



3.- HANA

Ahora le toca a Hana pasar las pruebas mentales y físicas. Esta vez, la **prueba mental** será más difícil. **Deberás colocar las fichas de cada color en la correspondiente casilla que hay en la parte inferior del tablero.** Para moverlas, usarás otro rectángulo para golpearlos. Sigue los siguientes pasos y lo conseguirás:

- **Golpea el azul oscuro por el lado derecho.**
- **El marrón por arriba y después por la derecha.**
- **El verde por el derecho y después por arriba.**
- **El amarillo por la izquierda.**
- **El naranja por la izquierda.**
- **El rojo por la izquierda y después por arriba.**
- **El azul claro por la derecha y después por arriba.**
- **El azul oscuro por arriba.**
- **El amarillo por arriba.**
- **El naranja por arriba.**
- **La piedra gris que hay debajo de la ficha marrón por la derecha.**
- **El marrón por arriba.**
- **La piedra gris que hay en la tercera fila (contando por la izquierda) en el segundo hueco (contando por arriba) la golpeas por arriba.**
- **El violeta por la derecha y finalmente por arriba.**

Una vez hayas conseguido superar este test, **te tocará repetir las pruebas físicas que ya superaste con Glas**.

Con todo esto resuelto ya, Deke y Hana volverán a la sala donde estaba el emperador chino. Tras una pequeña discusión, el emperador os abrirá una puerta que lleva a un barco. **Coloca a continuación el símbolo del emperador en el asiento que encontrarás y derrama el Mercury Vial por toda la proa**.


¡Corre, corre, que te pilla el gigante y te aplasta!



El primer emperador chino en persona te dará un par de regalitos.

Los jardines de la torre china (CD 4)

HANA

Tras bajarse del barco Hana, Glas y Deke se perderán en la espesa niebla. Tras ver como Hana aparece en unos maravillosos jardines, entra por la puerta de la derecha. Coge dos **Bridge Tile** que encontrarás en el suelo y repite la operación en la otra parte del jardín, tras la otra puerta. Sal a la entrada del jardín y usa, enfrente del lago que hay al fondo, los cuatro trozos de Bridge Tile para que surja del lago una **pasarela**. Cuando vayas a entrar en la torre, **una anciana te dará el Tiger Plague y el Dragon Plague** y verás como unos demonios aparecen por los apacibles jardines. Estos seres son los que más quebraderos de cabeza te darán de aquí hasta el fina. Para acabar con ellos usa la **Shotgun**, ya que con dos disparos habrán muerto. Ten cuidado, son muy rápidos, quitan bastante energía y si te acorralan no tendrás escapatoria. Además, son capaces de teletransportarse. No se te olvide coger los cartuchos cada vez que acabes con una de estas fieras. Vuelve al pasillo de la entrada para encontrarte con **un jardinero**. Éste **te entregará un Chinese Fan y una Digging Tool**. Entra por la puerta de la derecha y dirígete a la **baldosa de color rojo** que se haya donde antes cogiste un Bridge Tile. Esta baldosa te teletransportará a una zona desconocida. Coge la **Empty Gourd** y ve a la **baldosa de color blanco** para llegar a una cueva. Dentro hay una montaña de rocas salinas, **usa el Digging Tool para coger Rock Salt**. Sube a la **baldosa azul** para transportarte a otro lugar. En este nuevo escenario, no te acerques a la orilla del lago, o serás devorado por unas bestias marinas. Ve primero a la máquina que hay cerca de la orilla y **usa la Rock Salt para conseguir Salt. Derrama la Salt por la orilla para obtener el Water Crystal. y usa el Empty Gourd en la orilla para coger Salt Water Gourd**.

Teletranspórtate con la baldosa azul para llegar al jardín del comienzo y **salva la partida**. Ve al molino para desalinizar el agua del lago y luego ve a la plataforma dorada para ir a una **laguna de oro líquido**. Usa la Salt Water Gould para conseguir que parte del lago dorado se solidifique y sube en la baldosa que ha aparecido. Sobre el lago aparecerán unas placas que se iluminarán alternativamente. Sólo cuando se iluminen, podrás pisarlas sin convertirte en una estatua de oro. De placa en placa ve al extremo superior izquierdo de la pantalla para coger el **Gold Crystal** y el **Empty Globet**. Vuelve a la baldosa azul para llenar con agua del lago, ya desalinizado, el Empty Globet y el Empty Gourd y luego usa la **baldosa de fuego**. Sitúate en el baldosín blanco que hay en este lugar y **usa el Fresh Water Globet** para entrar en la tercera llama (contando por la izquierda) sin quemarte y coger el **Fire Crystal**. Ve al caldero que está encendido al lado de las llamas y usa la Broken Digging Tool y el Empty Globet para reparar la Digging Tool. Ve a la cueva usando la baldosa gris. En un rincón, **usa Digging Tool, Fire Crystal, Water Crystal, Gold Crystal y Fresh Water Gould**. Obtendrás un **Diamond**. Ve a la baldosa del agua y busca la de color azul para volver al jardín. Salva la partida y ve a la puerta de la torre.






Recoge una piedra salina para conseguir sal en la trituradora.


Abre esta puerta con el diamante para llegar a la Torre China.

Recuerdos de la guerra

GLAS

Acaba con los dos soldados que hay en el almacén para conseguir la **Gate Key**. En uno de los rincones del almacén encontrarás un **SS-2000**. Equípate con el **EMP** para que, al salir, desactives temporalmente el robot que se cruzará en tu camino y así poder usar la Gate Key para abrir la puerta del otro almacén. Una vez dentro, equípate con el rifle y acaba con dos soldados para luego dirigirte a la puerta cerrada e intentar salir. Verás como el **robot** que habías desactivado entra en el almacén. Tienes que ser muy rápido y **disparar a los tubos de gas** que hay al lado de la puerta del almacén para pararle los pies de una vez por todas a esa infernal máquina. Una vez llegues al tejado, elimina a los soldados y utiliza un par de veces el **Grappling Hook.**

Llegarás a otro tejado en el que no hay más salida que unos ventiladores en movimiento. Si te fijas bien en el **ventilador** del medio, hay momentos en que se detiene. Deberás colarte dentro del almacén en ese preciso momento si no quieres quedarte sin piernas. Para llegar hasta ese dichoso ventilador, pasa despacio por el hueco que hay entre los demás. Una vez estés **dentro del almacén, coge las cargas de C4 y salva la partida**.

Sal del almacén y súbete en un robot, da media vuelta y corre para huir. No

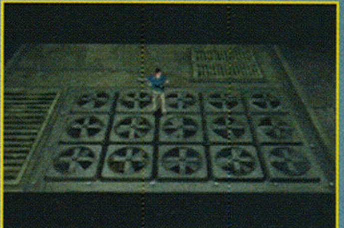


dejes de correr aunque veas que los aviones no dejan de dispararte. Cuando llegues a la altura de unas escaleras, te lanzarán un misil y destrozarán por completo tu juguete (sniff). Ya a pie, sube por dichas escaleras hasta la azotea donde hallarás una **ametralladora antiaérea** con la que consumar tu dulce venganza contra los aviones. Continua tu camino por los tejados acabando con todos los soldados que te salgan al paso para recoger de uno de ellos la **Utility Key.** Utilízala para colarte por la **trampilla** que hay en una esquina y entrar así al edificio. Dentro de éste, elimina al soldado que guarda la sala para recoger la **Crowbar**. Abre la trampilla y aparecerás en el almacén del inicio de la misión. **Salva la partida** y acaba con los tres soldados. Sal y dirígete al otro almacén, que encontrarás protegido por varios guardianes. Ve a la puerta del fondo y utiliza la Crowbar para abrirla. Acaba con el soldado que te espera tras la puerta y abre otra trampilla.

A la salida de las cloacas, coloca las cargas explosivas de C4 para quedar desafortunadamente,



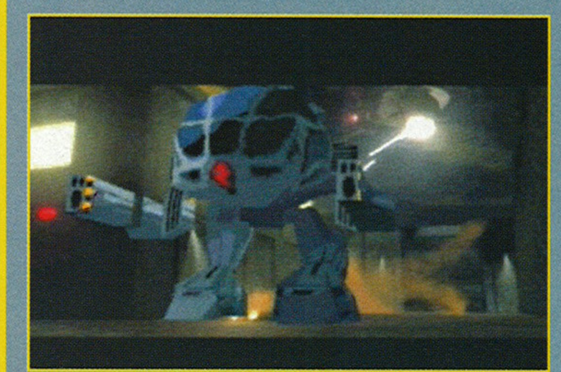






atrapado entre dos zonas de alta tensión. Para poder sortearlas y llegar hasta la puerta que se encuentra en el otro extremo, fíjate bien en los lugares en los que no hay corriente y pasa por ellos con mucho cuidado, sabienco que si pisas sobre los objetos que hay en el suelo no te electrocutarás. Antes de abrir la puerta con la Gate Key, **equípate con el EMP** porque tras ella te esperará un robot.

Entra por la otra puerta del almacén utilizando la Gate Key y salir así a un patio. Acércate a la puerta que hay en la malla metálica y usar otra vez la Gate Key para cruzarla. Acaba con los cuatro soldados que guardan la zona y emplea la Crowbar para entrar en el laboratorio. Ve a la camilla que hay en el fondo para hablar con un compañero tuyo que está a punto de morir. Éste te dará la **Blood Sample**. Al salir, un soldado intentará acabar contigo, pero al muy torpe se le caerá el arma, momento en el que debes correr a por ella y eliminarlo. Antes de fallecer, te dará el **Pater Doll**. Tras dispararle, el flashback se acabará y aparecerás en los jardines de la torre china. Ya sólo te quedará llegar hasta la puerta de la entrada.



Aunque puedas manejar un potente robot, sólo te servirá para huir. Un avión enemigo destrozará rápidamente tu juguete.



Una vez colocados los C4, disponte a salir pitando de la base enemiga.

La torre china (CD 2)

1.- HANA

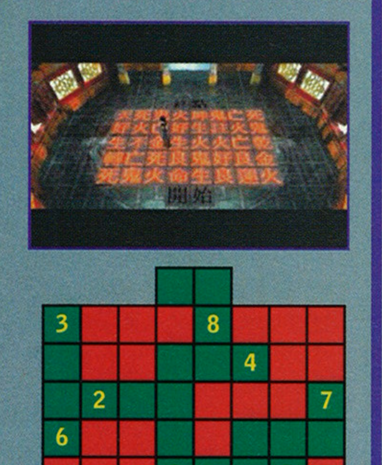
Dentro de la primera sala, acércate a la puerta y **usa la Bell para que aparezca aquel personaje que conociste en la fiesta**, que en esta ocasión te someterá a una prueba de memoria. Deberás repetir los sonidos en el mismo, usando las placas de colores. No te damos la solución porque se trata de una prueba aleatoria, pero tampoco tendrás muchos problemas, no te preocupes.

2.- GLAS

Usa el Phoenix en la puerta azul para acceder a una prueba bastante fácil. Tú manejas la ficha azul y tu contrincante la naranja y debes llegar a la cabeza del dragón (el otro extremo del camino) para ganar. Las reglas son bien sencillas: si caes sobre el mismo hueco que tu rival retrocederás 6 puestos y para llegar a la cabeza deberás sacar la cifra exacta con los dados. Suerte.

3.- HANA

Usa el Chinese Fan para que aparezca otro inmortal que te explique en que consiste la prueba. El esquema que indicamos representa las baldosas de la sala. Písalas en el orden numérico que a continuación veréis. Las señaladas en rojo son las que no debes pisar porque mermarán tu resistencia. Si pisas la baldosa Azul, volverás a empezar por lo que deberás evitarla, mientras que las baldosas verdes podéis pisarlas sin ningún problema.



4.- GLAS

Usa el Papel Doll para acceder a la cuarta prueba. Tendrás que escoger entre luchar con tu padre o tu hermano. Elijas a quien elijas, estarás obligado a luchar contra un demonio. Muy parecido a las bestias del jardín, será capaz de aparecer y desaparecer cuando quiera y te atacará con una oleada bastante dañina de fuego.



Lo mejor que puedes hacer para acabar con él es colocarte en un borde de la pantalla y no dejar de repartir plomo cuando se acerque, pero controlando la munición.

5.- HANA

En este nivel la prueba será un combate contra un contrincante bastante fácil de vencer. Olvídate de todas las armas y usa tus artes marciales para darle una buena lección (utilizando el **Melee**), golpeándole cuando se disponga a lanzarte los rayos. Le vencerás enseguida.

6.- GLAS

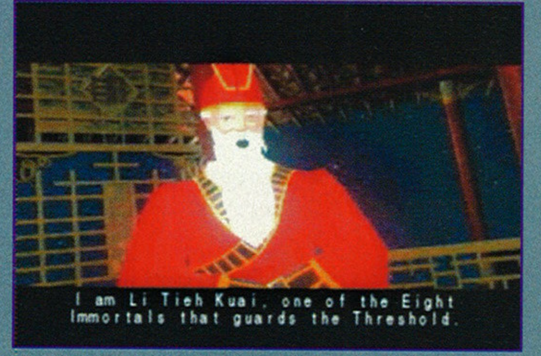
Utiliza la Bravery Medal para convocar de nuevo al inmortal. En esta ocasión, tu rival será un doble de ti mismo y, evidentemente, usará el mismo armamento que tú. **Equípate con el lanzacohetes (RL-480) y no dejes de dispararle, o acabará contigo.**

7.- HANA

Utiliza la Hair Pin en la puerta para que vuelva a aparecer el inmortal. De nuevo, como pasó con Glas, tendrás la oportunidad de elegir tu contrincante entre Rain o tus padres. Si escoges a Rain no pasará nada y pasarás ese nivel sin ningún problema. En cambio, si escoges a tus padres, tendrás que enfrentarte a dos demonios idénticos a los de la anterior ocasión. Si quieres probar suerte, elige la segunda opción, ya verás, ya...



Estos son dos enemigos muy peligrosos. Rápidos, dañinos y resistentes a tus disparos será difícil acabar con ellos.



Este inmortal te dará a elegir entre pelear con Rain o con tus padres. Si no quieres complicaciones, elige a Rain.

8.- GLAS

Utiliza el Peach en la puerta luminosa. El inmortal de esta sala te transportará a otra dimensión. **Aparecerás en una plataforma con unas filas de baldosas verdes.** Deberás atravesar la plataforma para acabar con éxito esta prueba, sabiendo que sólo hay una baldosa en cada fila que no te dañará. Guíate por tu intuición y no te preocupes mucho por tu vida, porque el daño que producen es mínimo.

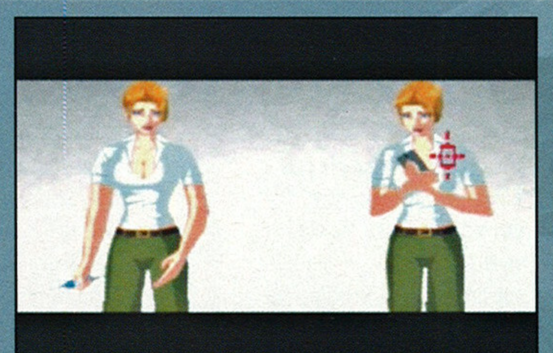
El duelo definitivo (CD 3)

El final malo

¿Preparado para el combate final?. Tras la última reunión de todos los espías (Glas, Hana y Deke) **aparecerán dos Rains**. Llegará un momento en el que tendrás que decidir cual es tu amiga y cual es el demonio Mist, que se quiere apoderar de la tierra. Si disparas a la Rain que está a la derecha, inmediatamente te darás cuenta que has errado el tiro y que le has dado a tu amiga, por lo que no te quedará más remedio que luchar contra el demonio. Empezarás con Hana, equípate con el arma más potente que tengas y no dejes de disparar. Ten cuidado porque en esta fase de transformación del demonio, te atacará con un potente haz de energía de color verde que te quitará mucha vida. Cuando le hayas quitado un tercio de energía, te lanzará un rayo e inevitablemente morirás. Seguidamente lucharás con Glas. En esta fase, el demonio lanzará unas bolas de energía difíciles de esquivar. Haz volteretas cuando se disponga a lanzarlas. Igual que Hana tu muerte será inevitable. Finalmente atacarás con Deke. Contra éste, el arma del diablo será unas bocanadas de fuego que expulsará por sus dos cabezas. No dejes que se te acerque. Una vez muerto el demonio, Deke huirá con la malherida Rain.



Si no eres capaz de distinguir a tu amiga Rain de la falsa Rain, el final será fatal para todos



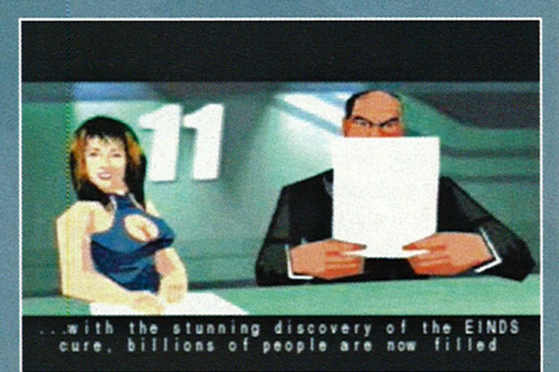
Esta será la decisión más complicada que deberás tomar. No dispares a tu amiga si no quieres acabar mal.

El final bueno

Si disparas a la Rain de la izquierda salvarás a tu autentica amiga, aunque el enfrentamiento con el demonio es inevitable. Esta vez, sólo controlarás a Rain por lo que la lucha resultará más complicada. Evita sus ataques si quieres acabar con él y dispárale con el **rifle** siempre que tengas la oportunidad. Ten en cuenta las tres fases antes explicadas para saber cómo va a actuar el demonio.



Una vez hayas acabado con Mist, sólo tendrás que utilizar el virus para despedirte para siempre de él.



Tanto esfuerzo será recompensado: estos periodistas hablarán de las hazañas de Rain, Hana, Deke y Glas.

Trucos

Una vez hayas finalizado el juego, si empiezas otra vez podrás obtener un par de trucos, que además de ser divertidos, no dejan de ser útiles. Para ello deberás colocar las siguientes cifras en un pequeño panel que encontrarás nada más empezar la partida avanzando un poco por el pasillo a la izquierda:

11692: Con este código conseguirás todas las armas con el máximo número de munición posible.

10397: Con este código conseguirás que los personajes tengan una cabeza muy grande, aunque no afecta a las CGs.

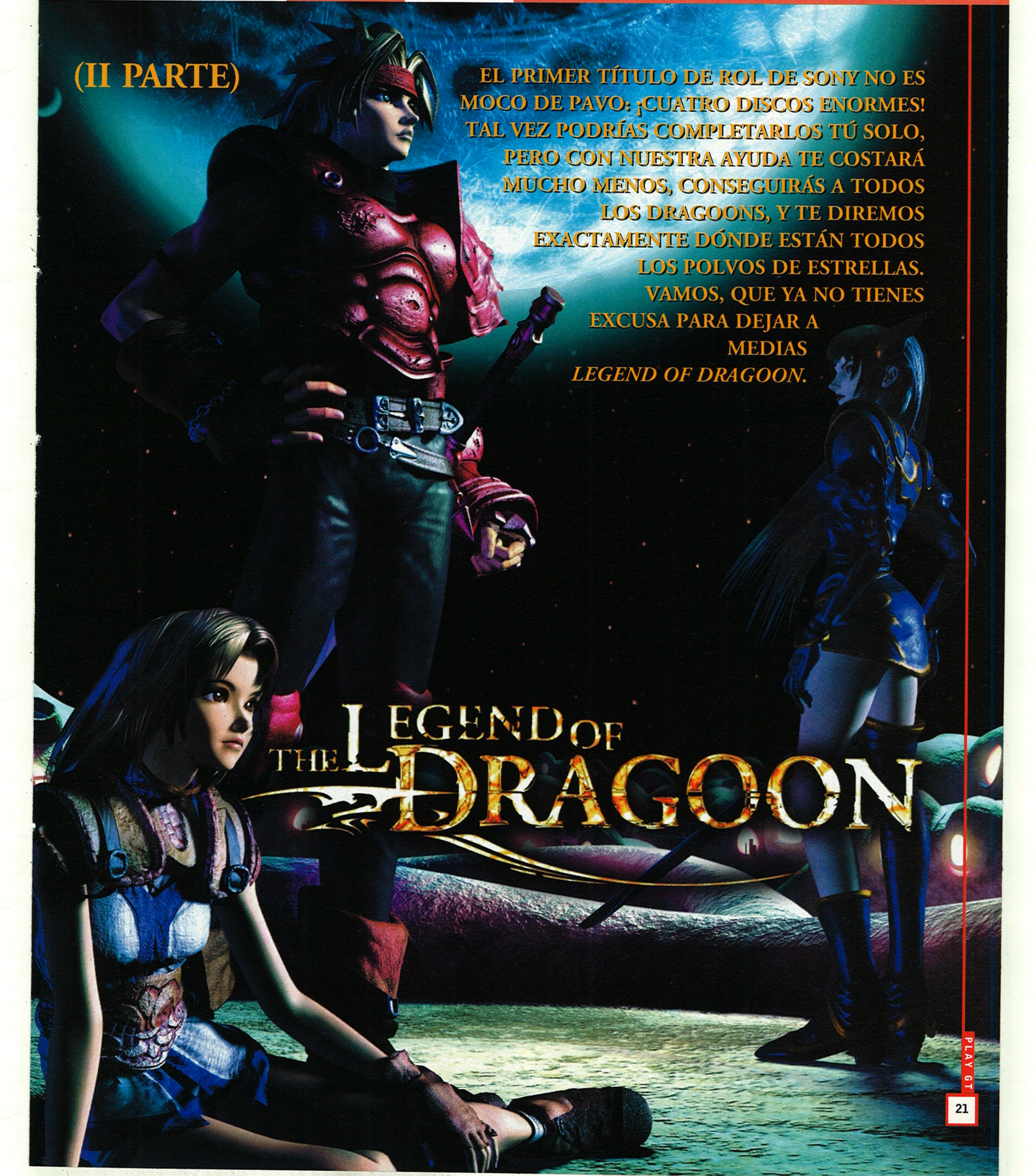
Para accionar la galería de arte de cada disco realiza las siguientes combinaciones cuando aparezcan las palabras de Fear Effect 2:

Disco 1: ¿?
Disco 2: ↑, ↑, R1, R1, R1, ■.
Disco 3: L1, R2, L1, R2, L1 y ■.
Disco 4: ¿?









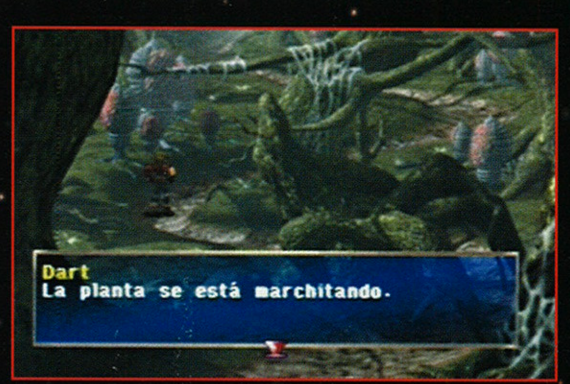
(II PARTE)

EL PRIMER TÍTULO DE ROL DE SONY NO ES MOCO DE PAVO: ¡CUATRO DISCOS ENORMES! TAL VEZ PODRÍAS COMPLETARLOS TÚ SOLO, PERO CON NUESTRA AYUDA TE COSTARÁ MUCHO MENOS, CONSEGUIRÁS A TODOS LOS DRAGOONS, Y TE DIREMOS EXACTAMENTE DÓNDE ESTÁN TODOS LOS POLVOS DE ESTRELLAS. VAMOS, QUE YA NO TIENES EXCUSA PARA DEJAR A MEDIAS *LEGEND OF DRAGOON.*

NIDO DEL DRAGÓN (II)

Objetos: No.
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.





En el mapa, regresa por la línea de puntos al **Nido del Dragón**. Baja por el agujero donde estaba la enorme tela de araña, y **coge Agua de Primavera en la Botella** que te ha dado el mercader. De paso, rellena tus niveles de vida. Vuelve a salir al exterior, baja pasando por las telas de araña de la derecha y **cruza el río** saltando por las piedras. Desciende por la orilla izquierda del río para desviarte por el camino donde descansó Shana cuando enfermó. Echa el Agua de Primavera a la **planta** que obstruye la vereda y, cuando se haya marchitado, sal por el final. En el mapa, sigue la única línea posible hasta el **Templo de Shirley**.

TEMPLO DE SHIRLEY

Objetos: Piedra de Plata (1), 20G (7), Estilete del Demonio (1), Brisa Curativa (1).
Tienda de ítems: No.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.

Avanza un poco y desvíate por el **camino lateral** para subir a por el cofre del fondo. Verás que no contiene nada, tan sólo una **nota** en la que pone **"Has perdido"**. Se trata de una pequeña broma, alguien ha estado aquí antes y ha vaciado todos los cofres.
Continúa por la derecha y habrá un diálogo. Verás **tres caminos posibles**, y placas con inscripciones por todo el nivel. Ve por la **derecha** hasta la zona siguiente. Sube por la escalera y abre el cofre de la derecha, aunque también contiene una **nota**. Baja otra vez y cruza el agua saltando por las piedras hasta la roca circular del final. Éste es un **punto de recuperación** para rellenar los niveles de PS, PM y PE. Úsalo si lo necesita alguno de tus personajes.



A la izquierda, en esta misma zona, hay otro cofre. Ábrelo. Lee el **cartel** cercano, donde dice **"Estatua mirando a la izquierda"**. Luego regresa por donde has venido, al área donde había **tres caminos** posibles y **ve hacia el fondo**. Si te acercas a la primera escalera de la izquierda, tus niveles de PS se llenarán de nuevo (es otro punto de recuperación, pero éste se convertirá en una salida después). Sube por la otra **escalera**, donde hay una flechita verde. Saldrás a otra zona exterior. Ve a la derecha del todo hasta encontrar una **rueda en la pared**. Acciónala y se moverá una piedra en el piso inferior. Esta piedra es la pared que hace un momento te hemos dicho que se convertiría en una salida (si regresas a la sala central del templo, verás que ahora hay una flechita verde allí). Puedes ir más tarde. Salta a la columna central donde está la rueda que has activado, y después a la zona de la izquierda para abrir el cofre que hay al final de las escaleras; no tiene nada. Vuelve al principio y ve **por el camino que queda,** al fondo de la sala.





Sube las dos **escalinatas** y acércate a la **construcción central. Pulsa ✖** y habrá un diálogo entre tus personajes. Se trata de un pequeño **puzzle**, pero todavía no tienes la solución para resolverlo. Así pues, continúa por la escalinata de la derecha y arriba, por la de la izquierda. Llegarás hasta un cofre en lo más alto del templo. Tampoco tiene nada, pero al abrirlo, el suelo se abrirá y caerás sobre una **vagoneta**. La vagoneta descenderá por una especie de montaña rusa que transcurre por todas las áreas de este nivel. Por el camino, pasarás junto a algunos carteles, en los que pone números: en el primero, un **3**; en el segundo, un **5**; y en el tercero, un **2**. **Ésa es la combinación del puzzle** que has dejado antes.
La vagoneta te habrá lanzado al agua, al área de entrada al templo. Así pues, entra otra vez en el **Templo**. Ve por la primera escalera de la izquierda, donde estaba la piedra que levantaste con la rueda en el piso superior. Aparecerás en la misma zona de la rueda, pero en el piso de abajo.



Salta por las piedras hasta la **estatua dorada de la derecha** y lee el cartel: **"Estatua mirando al frente"**. Vuelve a la sala central, ve hasta el fondo y sube las dos escalinatas. **Acércate a la construcción central e introduce la clave numérica: 3, 5, 2**. Se abrirá una escalera en el piso superior; sube por ella.
Te encontrarás en una larga escalinata. En la parte izquierda hay una **estatua dorada** que puedes mover; y a la derecha, otra **estatua, de piedra**. Acércate a la **dorada** y colócala como has leído en el cartel de antes: **"adelante"**. Y la otra, la de **piedra**, como ponía en el cartel que viste al principio: **"izquierda"**. Después de mover las dos estatuas, sube hasta el final de la escalera.
En la siguiente zona verás un cofre y un **punto para salvar la partida**. Guárdala, porque ahora viene un jefe. En el cofre no hay nada.
Pasa a la zona del fondo por las piedras del centro y sube por la escalinata. Al final habrá una secuencia de vídeo, antes del combate con...

Bandido Drake (Elemento Viento)

Utiliza magias de Tierra con Rose, para restarle cantidades industriales de vida. En cuanto a Dart y Lavitz, aquí no sirven para mucho. Sus ataques cuerpo a cuerpo son lo que más daño harán a Drake, si decides no cubrirlos. Te vendrán bien sus turnos para recurrir a magias curativas, pero ataca con Rose por encima de todo.
Hacia la mitad del combate, Drake sacará de un baúl **tres bombas**, y cuando ataque, las moverá poco a poco hacia tus personajes (una bomba hacia cada uno). Puedes acabar con las bombas antes de que lleguen a ellos, pero no te dará tiempo a eliminar todas. Céntrate en las bombas que se dirijan a los personajes que peor anden de vida. También puedes centrarte exclusivamente en Drake, y utilizar la **magia Agujero Astral de Rose**, convertida en Dragoon. Pasado un rato, Drake se protegerá con una enorme **tela de araña**. Ataca la barrera y destrúyela para alcanzar a Drake en los ataques siguientes. Cuando Drake se protege tras la tela de araña, las magias continúan afectándole. Puedes utilizar a Dart y Lavitz para destruir la tela de araña con ataques normales y usar magias con Rose. Así, si te centras exclusivamente en Drake, las bombas sólo darán a tus chicos una o dos veces. Cuando derrotes al Bandido Drake, obtendrás un montón de experiencia, algo de oro y... ¡ningún ítem! Claro, por algo Drake es un bandido...







A continuación conocerás a **Shirley**, una especie de ángel dueña del lugar. Ella te dirá que **no tiene la Planta Dragoni, pero te ofrecerá su Espíritu de Dragoon**.
Si superas el desafío te quedarás con su Espíritu, y podrás dárselo a Shana para curarla y convertirla en Dragoon.

Shirley (Elemento Luz)

En esta ocasión solo **deberás responder bien a sus preguntas**. Si tu respuesta no le gusta, te hará luchar; si lo haces bien, pasará a la siguiente. Comienza usando la opción para cubrirse con todos tus personajes, sin atacar. Shirley preguntará, para conocer la personalidad de tus dos personajes masculinos. Si tu



respuesta no le gusta, pondrá a prueba a Lavitz, y después a los demás, transformándose en personas distintas.
Se trata de un juego psicológico bastante simple, aunque puedes divertirte respondiendo lo que sabes que Shirley no quiere oír. Sufrirás algunos daños, pero ¡es divertido!
En cualquier caso, al final ganarás y **obtendrás el Espíritu del Dragoon de Plata para Shana**, además de **una Piedra de Plata y 1500 puntos de experiencia**.

En el diálogo posterior a vuestro enfrentamiento, Shirley te pedirá que cures a Drake con tu Espíritu de Dragoon. Lamentablemente, no puedes negarte... Pero bueno, incluso Drake tiene derecho a vivir, ¿no?
Tras el diálogo, **entra en el Templo**, antes de marcharte. Allí encontrarás nueve cofres. Ábrelos todos, porque siete de ellos contienen **20G**, y los otros dos, un **Estilete del Demonio** y una **Brisa Curativa**.
Ya conoces el camino para salir del nivel, ¿verdad? Pues ve a ello sin perder ni un minuto.
En el mapa, dirígete ahora hacia el **Nido del Dragón** y atraviésalo sin pararte un momento para regresar de nuevo a **Lohan** y curar a Shana.









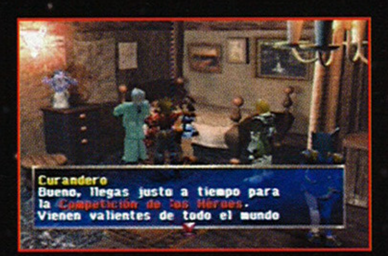
PUEBLO DE LOHAN (II)

Objetos: No.
Tienda de ítems: Poción Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Huracán Gira, Lava Hirviendo, Poción Encanto.
Tienda de armas: Pica, Capa, Casco Legendario, Anillo Activo, Protector, Guardia para Sustos, Pulsera de Poder, Llamada del Dios de la Guerra, Escudo Fantástico, Escudo de Dragón, Bufanda de Ángel, Gran Dios de la Guerra.
Polvo de Estrellas: 1.

Ve directamente al **hospital** y acércate al médico para preguntar por Shana. Después del diálogo, Shana estará de nuevo como una rosa, y el curandero te hablará sobre la **competición del "Hombre Más Fuerte del Mundo"**, una especie de concurso que se celebra en el circo del pueblo. Sal del hospital y ve a la calle principal, hasta donde está el mercader que te regaló la Botella. Allí, en lugar de ir hacia la izquierda, avanza por la derecha. Abre el **cofre** de la derecha para tomar **100G**. **Habla con** el tipo vestido de verde que hay allí, **el Misterioso Minintos**, que intentará timarte vendiéndote un ticket por 50G. Después de hablar con él, acércate a la **cesta de la izquierda**, porque **dentro hay un Polvo de Estrellas**. Ve a la carpa del fondo. En el mostrador de la izquierda puedes comprar los **tickets** para todas las atracciones, pero todavía no han abierto. Avanza por la derecha.



Te darás cuenta de que la carpa es redonda, por lo que, si avanzas todo el tiempo en el mismo sentido, al final llegarás de nuevo a la entrada de la carpa. En el mostrador de la zona de la derecha podrás inscribirte para el concurso del Hombre Más Fuerte del Mundo. Si prefieres explorar el circo antes de inscribirte, adelante (**encontrarás un punto para guardar la partida en el área de abajo**), pero en cualquier caso, todas las atracciones estarán cerradas hasta que te inscribas en el concurso. ¿Listo para el gran Concurso de los Héroes? ¡Pues adelante, súmate a la lista de los tipos duros que están dispuestos a morir ante el público!
Lavitz, Rose y Shana se escaquearán totalmente, y le tocará a Dart hacer de duro. Además, Lavitz le dirá que no se transforme en Dragoon, para no alarmar al público. ¡Lo tienes claro! Después de inscribirte, baja por las escaleras para llegar a la sala de espera, hasta que comience el concurso. Aquí te encontrarás con todos los combatientes. ¿No te lo han dicho? Pues sí, el concurso es una serie de peleas eliminatorias, y el último luchador que sobrevive, es coronado como Hombre Más Fuerte del Mundo. Vamos, que vas a hartarte de jefes...
En la sala de espera, **Dart se encontrará con Haschel**, un viejo



compañero de viajes y aventuras. Haschel **pasará a formar parte de tu equipo** tras el concurso. Durante el diálogo entre Dart y Haschel, llegará un hombre que os dirá que el concurso ha comenzado, y empezarán las peleas. En la parte derecha de la sala verás a un **joven misterioso con el pelo plateado**. No le pierdas de vista...

Gorgaga (Elemento Vacío)
Dile al encargado de la puerta que estás listo para comenzar. Gorgaga te dará la bienvenida con una **magia venenosa**. Cúrate con un **Purificador de Cuerpo** y, cuando te toque el turno de nuevo, arremete contra él. No hace falta que recurras a ninguna magia para atacar, por ahora. Aparte de las magias, los ataques de Gorgaga no son muy dañinos. Simplemente, ataca y cúbrete alternativamente. Poco a poco, acabarás con él (si no huye primero).





Tras la primera ronda, volverás a la sala de espera. Intenta salir por la puerta de la derecha, y el guardia de la puerta izquierda te hablará. Dile que estás listo para la siguiente pelea, si crees que lo estás.

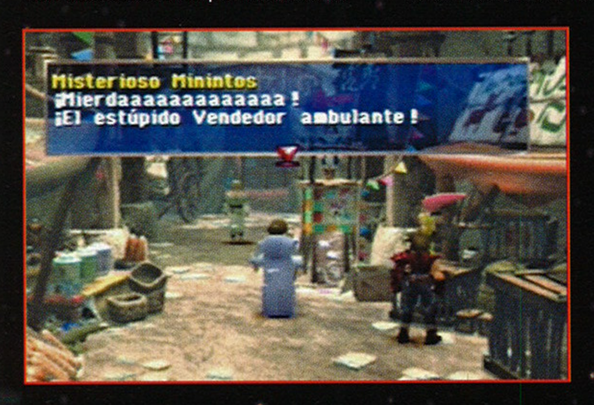
Serfius (Elemento Fuego)
Serfius **es un enemigo de Fuego**, como Dart, de modo que ninguno de los dos sufrirá enormes daños a manos del otro. No intentes paralizarlo con magia ni nada parecido, porque no servirá de nada. Una vez más,



limítate a atacar cuerpo a cuerpo y a cubrirte si tu nivel de PS se acerca a la mitad. Después de un par de ataques, Serfius reforzará su armadura con una magia, y comenzará a herirte con combos de dos movimientos, más fuertes que los tuyos. Cúbrete unas cuantas veces seguidas, para rellenar tu nivel de vida, y ataca después. Al final, Serfius se rendirá.

Como antes, intenta salir por la puerta de la derecha y dile al tipo de la otra puerta que estás listo para el siguiente encuentro. El tercero.







Danton (Elemento Tierra)

Danton recuerda un poco a Fruegel y a Kongol el Gigante. Éste es un tipo muy fuerte, por lo que tus ataques no le harán tanto daño como te gustaría. **Cúbrete y ataca alternativamente, utilizando alguna magia curativa si lo necesitas.** Danton comenzará atacándote a base de porrazos con su enorme martillo. No te restará demasiada vida con sus



golpes, pero serán muchos. Pasado un rato, Danton tirará la maza al suelo y cruzará los brazos. Cuidado entonces, porque al intentar atacarle, te agarrará y te dará una buena tunda. La única opción que tienes es cubrirte una y otra vez, hasta que vuelva a agarrar el martillo. **Mientras esté con los brazos cruzados, todos tus intentos por atacarle no servirán para nada.** Sigue cubriéndote y, cuando coja su martillo, atízale sin parar. Un poco más tarde, Danton responderá con un **"Ataque Total"**, le restará toda la vida a tu personaje, dejándole con un triste punto de PS. Tras recibir un Ataque Total, recarga tu nivel de vida con magias. Después, repite el proceso de cubrirse si está de brazos cruzados, y atacar cuando recoja el martillo del suelo. Fácil. Danton acabará rindiéndose.





¡Eh, eres un tipo realmente duro! Ni siquiera Danton podía creerse que un enano como Dart le pudiera dar semejante tunda. ¡Bien, ya sólo **te quedan dos combates!** El tipo de la puerta te explicará que han comenzado las semifinales, y que **te toca enfrentarte a Atlow**, el subcampeón del pasado año. Dile que estás listo y... suerte.

Atlow (Elemento Oscuridad)

Atlow es un experto tirador con arco, y sus ataques consisten en lanzar flechas a determinados puntos débiles de tu cuerpo. Da igual a qué parte apunte, en todos los casos te quitará los mismos puntos de PS. Cuando le toque el turno, te disparará una o dos flechas. Después de un rato, utilizará una técnica secreta (una especie de magia) lanzando tres manzanas al aire. Cuando las manzanas caigan, una de sus flechas las atravesará y se clavará en tu pecho, causándote una pérdida considerable de vida y produciendo **Temor** en la mente de Dart. Cúbrete para recuperar tu nivel de PS. Puedes continuar atacando sin curarte el Temor, pero en ese caso, tus ataques serán la mitad de efectivos y le restarán menos vida a Atlow. Si puedes, lo mejor es que uses un **Purificador de Mente** antes de seguir atacando. Finalmente, Atlow se rendirá, sorprendido ante tu aguante físico.

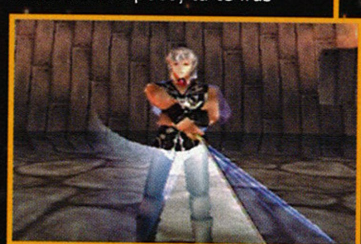




¡Bien hecho, ya sólo queda el combate final! Y te puedes imaginar cómo es, después de lo mal que lo has pasado con el dichoso Atlow... Pero bueno, no te contamos más, que lo que viene ahora es una sorpresa. Como siempre, tras el combate con Atlow volverás a la sala de espera. Pero esta vez verás allí a **Haschel**, que **ha sido eliminado por un tal Lloyd**, al parecer un tipo duro de pelar. Entonces, Lloyd aparecerá, con una actitud la mar de arrogante, y será el momento de luchar en el combate final del concurso. Dile al hombre de la puerta que quieres luchar y ¡a por todas!

Lloyd (Elemento Vacío)

No te molestes siquiera. Intenta atacar, para ver lo que pasa: ¡Lloyd esquiva tu espada sin el menor esfuerzo! Sin embargo, tú no puedes escapar de sus ataques... ¿Qué hacer? Pues nada. Poco a poco, tú te irás



quedando sin vida, y él permanecerá sano como una manzana. Sus ataques, sus combos, su habilidad... ¡Vas a acabar destrozado! Haz lo que quieras, pero sería una estupidez malgastar magias en un combate que tienes perdido de antemano. Además, Lloyd esquiva las magias con la misma facilidad que tu espada.
Después de dejarte en el más absoluto de los ridículos, Lloyd será proclamado vencedor, y tú te sentirás fatal.





Tras el diálogo con Lloyd, Haschel y Lavitz en la sala de espera, ve a la entrada del circo para reunirte con tus amigos de nuevo. Dart presentará a Haschel a los demás, y **Lavitz le dará a Dart tres tickets** para los minijuegos de la carpa. ¡Venga, vete a dar una vuelta con Shana y pásalo bien! Puedes comprar más tickets en el mostrador de la entrada, si quieres. Cuando te canses de jugar, habla con Lavitz para marcharos.
En la carpa hay cuatro minijuegos distintos. El más fácil es el llamado "¿Qué pasa con la escena?", en el que simplemente tienes que adivinar qué elementos de la habitación son cambiados cuando se baja el telón durante unos segundos. Memoriza todos los elementos y ya está. ¡Puedes forrarte en esta atracción! Las otras tres atracciones son más difíciles, pero puedes probarlas para divertirte, si quieres.
Cuando estés listo, ve a hablar con Lavitz y sal de la carpa. Después del diálogo entre Dart y Lavitz afuera, volveréis a entrar para buscar a los demás. Una vez juntos de nuevo, sal de la carpa y **pásate por la Tienda de ítems y la de armas para reponer equipamiento.** Ve a la salida del nivel. Llegará un caballero de Basil, con un montón de flechas enemigas clavadas por todo el cuerpo. **¡El ejército de Sandora ha apresado al Rey Albert y le tienen encerrado en Hellena!**
Lavitz se pondrá histérico, y Haschel tendrá que noquearlo. Tras el diálogo en el hospital, Lavitz despertará e iréis a la **Prisión Hellena**.

PRISIÓN HELLENA (II)

Objetos: Armadura de Cuchillas (1), Gorro de Fieltro (1), Anillo Terapia (1), Magia Rayo (1), Pandemonio (1), Poción Curativa (2), Saco Perfumado (2), 20G (1), Lanza (1), Espada Ancha (1).
Tienda de ítems: Poción Curativa, Rapsodia del Sol, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Terror de Medianoche, Rayo.
Tienda de armas: No.
Polvo de Estrellas: No.





En el mapa, **pulsa R2 para alejar la cámara: observarás que hay un camino casi directo por el sudeste, que te permite llegar a la prisión sin pasar por ningún otro nivel**. Es un camino largo, por lo que te encontrarás con varios animalejos antes de llegar, pero no tardarás demasiado.
En Hellena, verás que el indicador de proximidad de un combate está siempre rojo (la flechita sobre la cabeza de Dart). Eso se debe a que vais de incógnito, y tendréis que pelear siempre que os vean los guardias de la prisión. ¡Sé sigiloso!
Al comenzar, avanza hasta el fondo. En la entrada, Lavitz se colará antes de que el puente levadizo se cierre, y abrirá desde dentro. Entra en la prisión y verás un diálogo entre Fruegel y el Rey Albert.
Antes de retomar el control del juego, aparecerá en pantalla el menú de personajes para que cambies de personajes si quieres. Por supuesto, **Rose es la mejor opción** (Shana y Haschel aún no son Dragoons, y tampoco sus ataques son tan fuertes como los de Rose).
Justo delante de ti verás a un guardia. Puedes evitarle, avanzando cuando esté de espaldas, y rodeándolo por la izquierda cuando se gire (él se da la vuelta hacia el otro lado, y no te verá si eres rápido). Avanza hasta la **zona central** y **entra por la primera abertura de la roca**. Allí encontrarás al **mercader**, que podrá abastecerte de ítems si te hace falta. **También hay un punto para guardar la partida**.
Vuelve a la **zona central** y **ve por la izquierda,** hasta el final (esta zona estaba cerrada la otra vez que estuviste en Hellena). Avanza hasta el final del corredor y monta en el **ascensor**. Cuando éste se pare, tendrás **tres opciones**: salir, ir hacia arriba o ir hacia abajo. Bajar serviría para regresar, así que, por ahora, no lo hagas. **Selecciona "salir"** y sube por la **escalera de mano** que hay a la derecha. Una vez en la plataforma de arriba, entra por la puerta y cruza el pasillo siguiente. Al final saldrás a otra plataforma, donde hay un **cofre** con una **Armadura de Cuchillas**.
Regresa hasta el **ascensor** y entra por la **abertura de la pared.** Saldrás por el agujero que hay justo debajo, junto con otros tres. Salta a la plataforma de la derecha y entra por el agujero. Baja por el pasillo que hay allí hasta encontrar un **cofre**, que guarda un **Gorro de Fieltro**. Avanza por la pasarela, sigue por el camino circular de piedra y sal por la parte inferior izquierda de la pantalla. Aparecerás en una pasarela, sobre la habitación en la que está el mercader. Ve hasta el final de la pasarela y entra por el agujero del final. Darás con una nueva zona. Camina recto hasta el cofre que hay al fondo, con un **Anillo Terapia**. Desanda todo el camino hasta ver de nuevo la pared de los cuatro agujeros.
Ya has visitado las dos aberturas de la derecha, así que te quedan las dos de la izquierda. Entra por la segunda (empezando por la izquierda) para salir a una plataforma más abajo, donde hay un ascensor. Monta en él y sube. Entra por la abertura de la plataforma en la que te dejará y aparecerás a la derecha, junto a un cofre con una **Magia Rayo**. Vuelve a la cornisa de los cuatro agujeros en la pared y entra por el último, el de la izquierda del todo. Saldrás a una plataforma con un nuevo **ascensor**. Úsalo para alcanzar otro piso, entra por la abertura y abre el cofre al que accederás, que contiene un **Pandemonio**. ¿Lo tienes? Pues regresa a la fila de cuatro agujeros y entra por el tercero para regresar a la plataforma que hay justo encima, por donde viniste.
Monta de nuevo en el ascensor y, esta vez, selecciona "arriba" para acceder a una nueva zona. Baja del ascensor y abre el cofre de la esquina superior izquierda de la zona (no se ve muy bien), que esconde una **Poción Curativa**. Cruza el puente de madera y sal por abajo. Avanza hasta el centro de la habitación, donde los vigilantes de Hellena te tenderán una emboscada. Tras el diálogo, **la trampilla del suelo se abrirá y caeréis a una especie de cueva**.
Aprovecha el forzado descanso para equipar a tus personajes, si no lo has hecho ya, con los objetos encontrados hasta aquí. Toma el **Saco Perfumado** que hay en el cofre del fondo. Habla con Shana, que te dirá que sale aire de la pared. Acércate a ella y pulsa ✖ para descubrir un **pasadizo secreto**. Pero no te hagas ilusiones, porque antes de escapar, tendrás que enfrentarte a un monstruo bastante feo, **Jiango**.







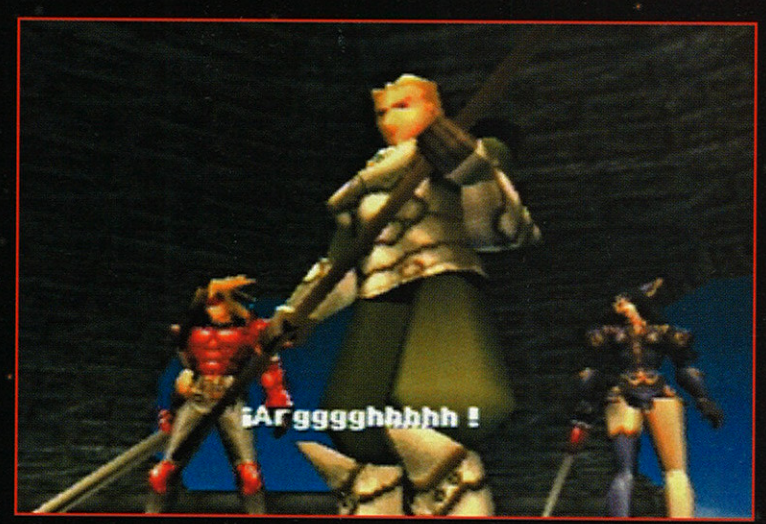
Jiango (Elemento Tierra)
Nada más empezar, **utiliza el Saco Perfumado** que has encontrado hace un momento. Le restarás algo de vida, pero lo más importante es que... **¡el bichejo se quedará dormido!** Aprovecha entonces para atacar con todos tus personajes. Jiango tardará varios turnos en despertar. Cuando lo haga, pondrá en práctica varios movimientos distintos. Principalmente, se dedicará a levantar a un personaje y lanzarlo contra el suelo. Sin embargo, también puede hacer caer rocas del techo (a todos los personajes, y sufrirán los mismos daños aunque se cubran) y lanzar gas por la boca. El gas produce Confusión, aunque sólo afectará a un personaje. Cuando Jiango lance rocas a todos los personajes dos o tres veces seguidas, cubrirse no servirá de nada (tardarás más en ganar PS que en perderlo), por lo que te verás obligado a utilizar magias o convertir en Dragoon a alguno de tus chicos. De todos modos, **con dos o tres magias de Rose debería bastar.** Al acabar con Jiango, obtendrás otro **Saco Perfumado.** Ya sabes para qué sirve.



Tras el combate, el pasadizo estará abierto. Sal por él, atraviesa el pasillo y dobla la esquina. Un guardia te verá: pelea. Después, un poco más allá, otro guardia se enfrentará a ti. Otra pelea.
Sube la escalera y abre el cofre, que contiene una **Poción Curativa**. Sal por la abertura a la zona siguiente. Otro combate. Después, sigue por el pasillo por el que ha huido uno de los guardias.



De nuevo, encontrarás un par de guardias por el camino y tendrás que enfrentarte a ellos.
En la zona siguiente encontrarás un **punto para salvar**, aprovecha la ocasión. También verás **tres cofres** alrededor, **que guardan 20G, una Lanza y una Espada Ancha**. Cuando lo tengas todo, sal por el fondo.
Después de la secuencia, en la que Fruegel se dispondrá a acabar con la vida del Rey Albert, tendrás que enfrentarte de nuevo con él. Esta vez, sin embargo, el malo contará con dos compañeros muy duros...



Fruegel (Elemento Tierra), Guftas (Elemento Oscuridad) y Rodríguez (Elemento Viento)
Aunque Fruegel es el principal, los tres enemigos son bastante serios. **Guftas suele atacar con magias de confusión**, por lo que lo mejor es que te centres en él primero. **El Agujero Astral del Dragoon de Rose y la magia Cañón de Ala del Dragoon de Lavitz son los ataques más útiles en este combate**. Si los personajes que tienes seleccionados para este nivel son esos dos, junto con Dart, lo que puedes hacer es utilizar la opción "Especial" cuando te toque el turno, para convertir a los tres en Dragoon.
La mayoría de las veces, Fruegel enviará a uno de sus esbirros en lugar de atacar por sí mismo. Si utilizas magias contra todos, Fruegel recargará su nivel de vida con magias. Vamos, que no te queda más remedio que librarte de los dos secuaces cuanto antes.
Después de eliminar a Guftas, lo mejor es lanzar tres o cuatro magias contra Todos (Fruegel y Rodríguez) para debilitarles al mismo tiempo. Rodríguez aguantará menos, y morirá cuando a Fruegel aún le quede la mitad de su energía.
Al final del combate, **Lavitz** sufrirá el ataque del misterioso caballero de pelo plateado que has visto en anteriores ocasiones, Lloyd, y... **¡morirá! El Rey Albert ocupará su lugar en el juego** a partir de ahora. Después de esto, **recibirás una Goma de Gravedad y 2000 puntos de experiencia**. Venga, no te aflijas demasiado por la muerte del joven Lavitz...



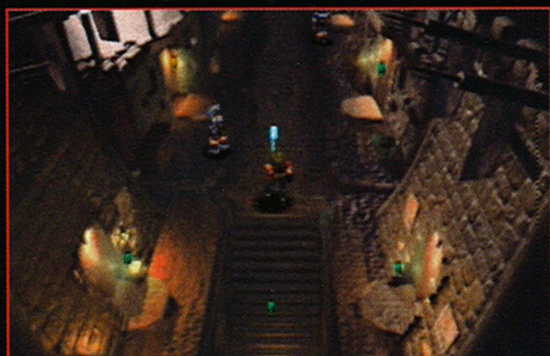




Todos tus personajes aparecerán automáticamente en **Seles.** Tras un breve diálogo, entrarán en un **refugio subterráneo**. La conversación continuará aquí. Cuando retomes el control, habla con todos los personajes de uno en uno. Al final, habrá otro diálogo automático, en el que **el Rey Albert hablará a los demás de la llamada Joya de la Luna, y decidiréis ir hacia el Castillo Negro del Emperador Doel.**

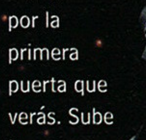
CASTILLO NEGRO EN KAZAS

Objetos: 100G (1), Bola de Ataque (1), Espada Antigua Curvada (1), 20G (1), Encender Red (1), Perdigón (1), Magia para Quemar (1), Bruma Oscura (1), Luz Transparente (1), Colmillo de Bestia (1), Viento Giratorio (1), Lanza Helada (1), Anillo de Espíritu (1), Llamada del Dios de la Guerra (1).
Tienda de ítems: Poción Curativa, Plegaria de los Ángeles, Purificador de Mente, Purificador de Cuerpo, Lanza Helada, Lluvia de Meteoritos, Poción Encanto.
Tienda de armas: Cuchilla de Fuego, Arco Largo, Brazalete, Rodillas de Metal, Pulsera Falsa, Escudo Falso.
Polvo de Estrellas: 6.





Antes de aparecer en el mapa, verás una secuencia de Doel y Lloyd en el Castillo Negro. Allí es, precisamente, adonde te diriges ahora. **Pulsa R2 para ver el mapa desde lejos, y mantén pulsado Start para ver qué es cada lugar. El Castillo Negro se encuentra en la punta más meridional del mapa**. Tendrás que atravesar el Bosque para seguir después hacia el sur, hasta la fortaleza de Doel. Por el camino te saldrán al paso varios animalejos con los que deberás luchar.
Ya has atravesado el Bosque antes, por lo que no deberías tener ningún problema. Simplemente, sigue el único camino posible hasta llegar al pequeño laberinto de caminos entre los setos. A continuación, busca la forma de llegar a la salida de esa zona, por la punta inferior izquierda del laberinto. Continúa de nuevo por el único camino posible hasta salir del nivel y sigue las líneas de puntos siempre hacia el sur, hasta el **Castillo Negro en Kazas**.
No te asustes al ver todos los guardias de la calle que lleva al castillo, porque no te harán nada. A ambos lados de la calle hay **varias casas** en las que puedes entrar. Entra **en la primera de la derecha** y **habla con el mercenario que se está alistando** para combatir en las fuerzas de Sandora. Observarás que el rumor de que has acabado con el Dragón Feyrbrand ha corrido, aunque a ti no te reconozcan. **Cuando te pregunten si quieres alistarte, di que sí**. Cuando el Mercenario A se vaya con el Mercenario B, habla con el soldado encargado del alistamiento. Te dirá que no te alistes y te dará **100G**. Sube por la escalera de la derecha y abre el cofre en el piso de arriba, que guarda una **Bola de Ataque**. Entre los trastos, a la izquierda del cofre, hay un **Polvo de Estrellas**. Cuando lo tengas, regresa a la calle.
Entra en la **primera casa de la izquierda**. Entre los barriles del fondo hay otro **Polvo de Estrellas**. Tómalo y sal de nuevo. Entra ahora en la **segunda casa de la derecha**. El cofre que verás contiene una **Espada Antigua Curvada**. De nuevo en la calle, entra en la segunda casa de la izquierda, que tiene una flechita amarilla en lugar de verde. Se trata de una posada, en la que podrás dormir para recuperar los niveles de PS a cambio de 20G Cuando estés listo, regresa al exterior.
La tercera casa de la derecha tiene una flechita azul en la puerta, porque **es una Tienda de armas**. Habla con el caballero que encontrarás, un charlatán que intentará convencerte de que él ha sido quien ha vencido a Feyrbrand. Su charlatanería le costará un arresto, porque después llegará un soldado de Sandora que se lo llevará preso... Habla con la señora de la barra, que te venderá las armas que necesites (su oferta no es muy amplia, pero tiene un par de cosas interesantes a la venta). A la izquierda del mostrador hallarás otro **Polvo de Estrellas.**
Sal a la calle y, si quieres hablar con unos cuantos personajes más, entra en la casa de enfrente, la tercera de la izquierda. No encontrarás nada en ninguna habitación, de todos modos. Cuando estés listo, camina hasta el fondo de la calle. Al llegar al puente levadizo, verás que un guardia vigila la entrada. Deberás encontrar un camino alternativo para colarte en la fortaleza.
Ve hacia el fondo y habla con los niños, que te contarán algo sobre un **búnker subterráneo**. Después, avanza por la derecha hasta el fondo. Aparecerás en la parte alta del fuerte. Baja y entra por la primera puerta que verás. Sube la















pequeña escalera y acércate a la **librería** del fondo. Allí encontrarás un **Polvo de Estrellas**. Después, baja por la escalera de la izquierda y utiliza la escalera que verás al fondo. Saldrás en un piso inferior, en la zona exterior. Sigue por la derecha hasta dar con otra escalera y baja un piso más. **Entra por la abertura con la flechita amarilla**. Una vez dentro, verás unos cuantos barriles a la izquierda de la entrada. Acércate a ellos para dar con otro **Polvo de Estrellas**. Sigue por la derecha, hacia el fondo, y luego a la izquierda. Encontrarás una **bola mágica**, de las que usan los médicos para recuperar tus niveles de PS, PE y PM. Sin embargo, si hablas con el señor de la barra, verás que no sólo puedes llenar tus niveles de vida, sino también comprar algunas armas. **¡Se trata de una tienda de armas secreta!** Tan sólo hay dos objetos a la venta, pero pueden serte útiles.
Cuando tengas lo que necesites, baja de nuevo adonde estaba la entrada y continúa por la izquierda. Antes de llegar a la escalera del fondo, encontrarás unos **barriles blancos**. En uno de ellos darás con un nuevo **Polvo de Estrellas**. Cuando lo tengas, sal por donde entraste. Atraviesa la entrada siguiente y te encontrarás con un niño, **Popo**, que **os ofrecerá la posibilidad de uniros al Partido de Serdio. Os hará un breve test de tres preguntas.** Da igual si fallas, porque podrás volver a intentarlo tantas veces como sea necesario. Al final, Popo os dejará entrar en la casa. Observa el camino que ha seguido Popo, para continuar por allí cuando estés listo. **Guarda la partida en el punto para salvar que hay en el piso de arriba** y, después, sigue la pasarela hasta dar con Popo al fondo. **Dile al niño que estás listo para entrar en el Castillo Negro, y descenderéis por la cuerda.**
Te encontrarás en un **área de túneles subterráneos**. Avanza un poco y pulsa ✖ para subir por la cuerda. Continúa por la escalera y baja por la primera cuerda. Después, baja por la cuerda siguiente y arrástrate hacia la izquierda para alcanzar el cofre que hay al fondo, con **20G**. Vuelve arriba del todo y baja por la tercera cuerda (en el túnel de la segunda no encontrarás nada). Sigue hasta el fondo y baja por la larga cuerda del final. Ya en el pasillo más profundo, baja por la cuerda de la izquierda para acceder a un pasillo de ladrillo. Avanza por él hasta llegar a la fachada del castillo.

Sube por las escaleras hasta aparecer en un piso interior de la fortaleza. Verás que hay varios guardias vigilando la zona. Cada uno tiene una ruta determinada. Se trata de no ser visto, de modo que tendrás que avanzar cuando estén de espaldas, tan rápido como puedas. Si te descubren, puedes intentar esquivarles saliendo de sus correspondientes zonas. Sólo tendrás que enfrentarte a ellos cuando te alcancen.
Ve hacia la derecha, cruzando las dos zonas con guardias, y darás con un cofre. Contiene una **magia Encender Red**. Sigue por la zona de abajo y, luego, por la derecha. Verás la salida de esta zona a la derecha, bajando una escalera.
El área siguiente puede impresionarte un poco. ¡Es el pasillo de entrada al Castillo Negro, qué tenebroso! Cerca de ti hay dos guardias charlando. Acércate a ellos para que te vean y acaba con ellos en un combate rápido. Después, avanza hacia la pantalla (como si quisieras sacar al personaje de la televisión) para acceder al puente levadizo. En la zona de la derecha verás un cofre y una entrada. En el cofre hay un **Perdigón**. Atraviesa la entrada para acceder al piso superior, allí hay otro cofre con una **Magia para Quemar.**

Vuelve abajo y entra de nuevo para volver al pasillo donde estaban los dos guardias. Aquí, puedes avanzar por abajo y subir la escalera de la derecha para seguir hasta el fondo. Ve por cualquiera de ellos, porque ambos conducen al piso inferior de la entrada del castillo.
Verás que hay un pasillo elevado que bordea la zona de entrada al castillo, donde te encuentras tú. Hay un soldado haciendo la guardia arriba. Entra por la abertura de la derecha y, en la zona siguiente, **verás una especie de máquina mágica enorme**. Dos científicos hablarán con vosotros. Mencionarán al **Dr. Magi**, a quien conoceréis después, y os darán un ítem importante: **Aceite Mágico**. Este Aceite es lo que necesitáis para activar los ascensores que hay por todo el castillo.
Ve por la derecha, donde verás un **ascensor**. **Acércate al interruptor** que hay junto al ascensor **para usar el Aceite Mágico** y entra en el ascensor para bajar a otro piso. Accederás a una especie de fundición, con varios científicos trabajando. Sal por el ascensor que hay al otro lado, usando el Aceite Mágico de nuevo. Verás una plataforma de madera sobre la que caen bolas de basura. Pasados unos segundos, la plataforma »



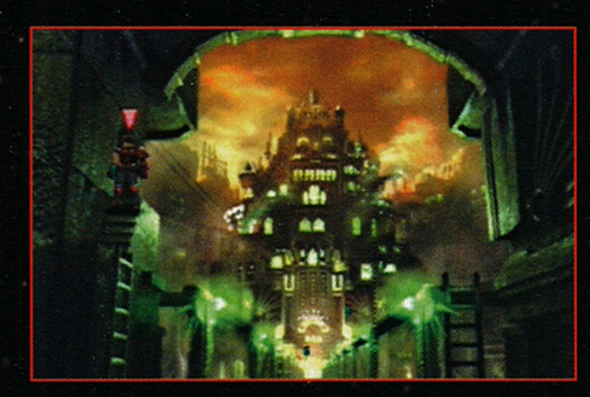










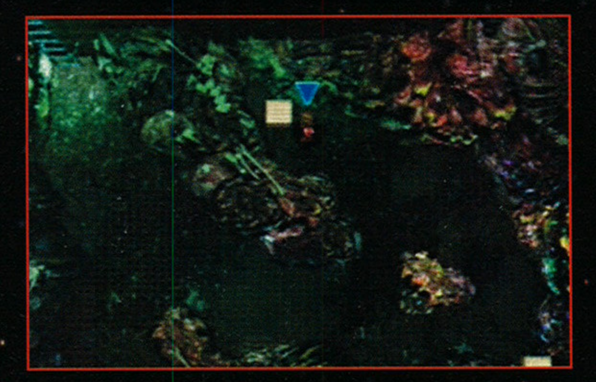


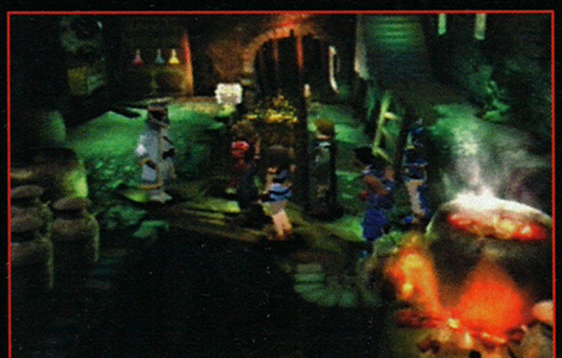






» de madera baja, dejando caer las bolas de basura. A la izquierda hay una escalera. Baja primero por la escalera para abrir los cofres que hay entre la basura, que contienen una **Bruma Oscura** y una **Luz Transparente**. Vuelve por la escalera y cruza la plataforma de madera, esquivando las bolas de basura. Date prisa, si no quieres caer al fondo junto con las bolas (si caes, vuelve a intentarlo). Cuando consigas alcanzar el otro extremo de la plataforma, sube por la escalera de la derecha y abre el cofre del fondo, que esconde una **Piedra Roja**. Después, vuelve por donde has venido. Atraviesa la fundición y la zona donde has hablado con los dos científicos, para regresar a la habitación del principio (donde está el guardia que vigila la pasarela de arriba). Usa el ascensor de la izquierda para llegar al pasillo donde está el soldado haciendo la guardia. Lucha con él para poder pasar al otro lado del pasillo, y entra a la habitación de al lado. El científico que hay aquí es el **Dr. Magi**, de quien te hablaron antes. Baja por la derecha y pulsa ✖ para usar la pequeña escalera del centro. Habla con el Dr. Magi, que **intentará atacaros con un par de magias,** sin demasiado éxito, antes de... ¡convertirse a sí mismo en perro! En fin, cosas de científicos.
En el cofre del fondo hallarás la **Piedra Azul**. Tómala y sal por donde has venido. Baja por el ascensor y lucha contra los dos guardias que vigilan el ascensor del fondo, en la habitación de la entrada del castillo. Este ascensor te llevará a un pasillo circular que rodea la torre principal. Puedes seguir por la derecha o por la izquierda. Da igual, porque los pasillos se comunican. Hay un total de tres zonas, comunicadas entre sí tanto si vas por la derecha como si avanzas por la izquierda.
Toma por lo tanto cualquiera de los dos caminos posibles hasta ver una entrada abierta en la pared. En esta habitación no hay nada, pero en la habitación a la que se accede subiendo por la escalera que hay justo a la derecha, hallarás un cofre con un **Colmillo de Bestia**. También verás aquí a un **mercader**, que podrá venderte toda suerte de objetos o comprarte los que no necesites.
Si ya estás listo, utiliza el ascensor que encontrarás en este piso para subir al pasillo circular que hay más arriba (no lo confundas con el ascensor que has utilizado para llegar aquí). Una vez arriba, verás a la derecha a tres soldados de Sandora, que están entrenando. Tendrás que luchar contra ellos de uno en uno. Después, podrás avanzar hacia la derecha. Allí verás un ascensor, para acceder a otro piso más alto. Utilízalo. **Llegarás a una habitación en la que hay un comandante de Sandora. Él fue el que raptó a Shana por orden de Doel y Lloyd**, en la intro del juego. Sin embargo, éste no es un mal tipo, en el fondo, así que no tendréis que luchar contra él. De hecho, dice que ni siquiera Doel es tan malo. Simplemente, el emperador se ha dejado llevar por la mala influencia de Lloyd. Quizás sea verdad... Tras la conversación, el comandante os dará una **Piedra Amarilla**. Cógela y vuelve al pasillo inferior. Avanza hacia la derecha. En la zona siguiente, verás otro ascensor, que sirve para bajar. Ignóralo, porque conduce al primer pasillo circular que has visitado. Lucha con el guardia que vigila la escalera y sube por ella. Arriba, dobla la esquina y entra en la habitación central, donde te toparás con otro guardia (éste es un **soldado de Élite de Sandora**, ten cuidado). Pasa a la habitación de la derecha para salir a un nuevo pasillo.
Usa el ascensor que verás para bajar al área inferior y entra en la habitación para coger un **Viento Giratorio** del cofre. Vuelve arriba y sigue por la derecha. Verás una especie de **cesta colgante**. **Echa Aceite Mágico en el interruptor** de al lado y monta en la cesta pulsando ✖. La extraña cesta te llevará a un área alejada del castillo, con varias personas. Baja por el centro y abre el cofre de abajo y el de la derecha para recoger una **Lanza Helada** y un **Anillo de Espíritu**. Vuelve en la cesta a la torre del castillo y ve hasta la sala en la que estaban entrenando los tres soldados. **Toma el ascensor de la izquierda y escoge la opción "subir al cuarto piso"**. Sal por el pasillo del fondo, para acceder a un área nueva. **Habla con** el hombre de la entrada, **el Padre Faza**. Ve por la pasarela de la izquierda. Hay una puerta cerrada en la base de la estatua. Sigue por la pasarela, bordeando la estatua, hasta llegar al **punto para guardar la partida**. Colócate en el centro del área circular, donde hay dibujado un triángulo. **Coloca en los agujeros las Piedras Azul, Roja y Amarilla** que has conseguido a lo largo de todo el nivel. La puerta de la estatua se abrirá. Vuelve por la pasarela y atraviésala. En la estatua, darás con un ascensor. Sube y sal por el pasillo de arriba. Sube por la larga escalinata hasta encontrarte con... ¡**Kongol**! ¡Otra vez!





Kongol el Giganto (Elemento Tierra)

Kongol ha aprendido algunos truquillos en este tiempo, y viste una hermosa armadura que hace poco dañinos tus ataques.

Si Kongol se protege con una barrera mágica, puedes eliminarla con una magia (normal o de Dragoon). Así pues, **lo mejor es que uses la opción "Especial" para convertir a tus tres personajes en Dragoon, y atacar con lo mejor que tengas de cada uno**. Si recurres a magias de Dragoon y magias normales durante todo el combate, a Kongol no le dará tiempo siquiera a hacer mella en los niveles de PS de tus chicos.

No obstante, si prefieres usar ataques normales, también serán efectivos mientras Kongol está protegido por una barrera: estas barreras sólo le protegen contra magias, no contra ataques físicos. Aunque claro, ya recuerdas lo que hace Kongol cuando fallas un ataque físico al no pulsar a tiempo el botón, ¿verdad?

Cuando consigas acabar finalmente con él, **obtendrás una Llamada del Dios de la Guerra, además de los 2000 puntos de experiencia habituales**.



Tras el combate, Kongol perderá la armadura y se echará a llorar, completamente humillado. Sigue por el pasillo hasta el final y atraviesa la puerta de la izquierda. **¡Te encuentras en la sala del trono del Emperador Doel!**

Tras el diálogo, tendréis que enfrentaros a él. Más vale que tus niveles de PS estén bien...







Emperador Doel (Elemento Trueno)

El Emperador está solo, pero aun así, se trata de un adversario terrible. **Sus ataques con dos espadas**, estilo Cervantes en Soul Calibur, **restarán cantidades importantes de energía**.

Sin embargo, cuando el Emperador Doel se vuelve peligroso de verdad, es **pasado un rato**, cuando... **¡se convierte en Dragoon!** Sus ataques hieren a todos tus personajes a la vez, y son potentísimos. Tanto, que si alguno de tus personajes no está cubierto dos ataques seguidos, posiblemente morirá. Más te vale tener unas cuantas **Plegarias de los Ángeles**, por si eso ocurre.

Doel, una vez convertido en Dragoon, cuenta con unos 3000 puntos de PS, lo que significa que la batalla será larga. Tus ataques mágicos le infligirán daños importantes, pero pronto te quedarás sin energía para convertirte en Dragoon, y tendrás que recurrir a las magias tradicionales (incluso puede que éstas se te acaben).

Pasado un rato, Doel se protegerá con un escudo de energía. Cuando eso ocurra, tus ataques (mágicos, de Dragoon o normales) no le harán nada. Así pues, cubre a tus personajes durante todos los turnos que sea necesario, hasta que Doel se quite la barrera. Él sí podrá atacarte —quitará la barrera para hacerlo y, después de lanzar una magia, volverá a ponérsela—, pero es mejor que tú no lo intentes. Intentar herirle mientras la barrera está activa, sería desproteger a un personaje; y en el siguiente ataque de Doel, ese personaje seguramente moriría.

Finalmente, Doel morirá, rogándole a su sobrino (el Rey Albert, sí) que persiga a Lloyd hasta Tiberoa. Al fallecer, **liberará el Espíritu del Dragoon del Trueno, para Haschel. Tras el combate** no obtendrás ningún ítem ni arma, pero sí **recibirás más experiencia: 3000 puntos**.





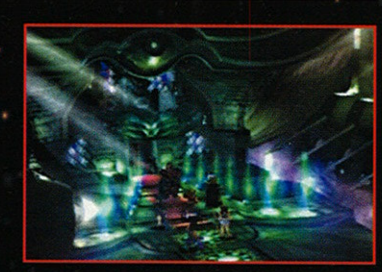




Haschel decidirá marcharse, pero caerá sobre él el Espíritu del Dragoon que tenía Doel, y cambiará de idea. Un **momento perfecto para salvar la partida, porque ¡has terminado el primer Disco del juego!** ¿Listo para otros tres?

Continuará...







Todo un mundo  para Psx / PsOne



PL-3004/azul 3005/teal 3006 morado
Mando Digital



PL-397
Volante "Sportster" PSX

Sistema TCS. Compatible con PSX2. Vibración Dual. Palancas de aceleración y freno. Indicador de aceleración digital.



3008/azul 3009/teal PL-3010/morado
Mando Analógico Controller



PL-337/TR 388/NET 339/AZT
Tarjeta de memoria 1MB PSX



PL-390
Tarjeta de memoria 4 MB Real. PSX



PL-391
Tarjeta de memoria 8 MB Real. PSX



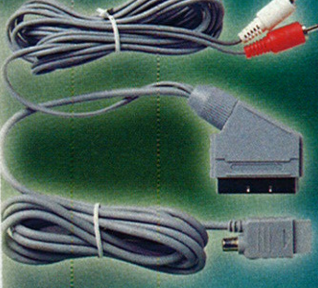
PL-394
Pistola Scorpion con retroceso PSX

Auto disparo. Auto recarga con Guncon. Incorpora función de retroceso.



PL-701
Cable PSX / USB





PL-356
Cable Scart PSX

Con entrada Guncon.



PL-352
Cable Extension PSX





Tfno.: 91 659 07 30 · Fax: 91 651 56 25 · e-mail: adelarcyd@arrakis.es
C/ Cerro del Águila, 9 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid

Free Style Scooter

El otro deporte de riesgo

Siguiendo la estela de títulos como *Tony Hawk 2* o *Grind Session*, Crave y Ubi Soft nos presentan su particular visión de los deportes de riesgo, pero introduciendo una original variante. En esta ocasión no nos deslizaremos sobre una tabla de skate, sino que emplearemos uno de los "vehículos" que están más de moda en la actualidad: el patinete.



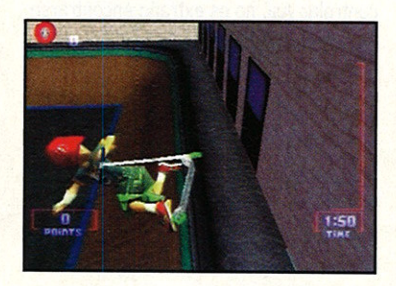
Sólo dos personajes estarán a nuestra entera disposición al comenzar el juego

Así pues, y teniendo en cuenta este aspecto, la mecánica del juego es muy similar a la planteada por los títulos de skate. Deberemos superar una serie de pruebas recorriendo escenarios plagados de "half pipes", rampas y otros elementos que nos servirán para realizar, montados en el patinete, todo tipo de acrobacias y piruetas. En función de la dificultad y belleza de estas acrobacias se nos adjudicará una mayor o menor cantidad de puntos. Conseguir un determinado número de puntos, recoger elementos del escenario o "grindar" una determinada distancia son algunas de las pruebas que deberemos realizar y que nos permitirán progresar y patinar en nuevos niveles.

El look general del juego, por su parte, es más desenfadado e infantil que el que hemos podido disfrutar en los otros títulos del género. El apartado gráfico es mejorable, ya que en los escenarios se echa de menos una mayor cantidad de detalles y algunas texturas "bailan". No obstante, esto se compensa con una soberbia jugabilidad, que se fundamenta en un control cómodo y sencillo. La música es de lo más "urbana", acorde con este tipo de juegos.

Por calidad técnica y cantidad de secretos y patinadores a elegir, *Free Style Scooter* no puede competir con el genial *Tony Hawk Skateboarding 2*. Pero si te gusta el género y ya has terminado con la joya de Neversoft, estamos seguros de que no te va defraudar.









Los diferentes movimientos se realizan mediante una sencilla combinación de botones.





FREE STYLE SCOOTER
Crave • Deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+3 años** Precio: **7.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) · Dual Shock

Gráficos 6 · Sonido 7 · Diversión 8

- Sin duda, la jugabilidad.
- La originalidad de ir en patinete.

- Se puede hacer corto.
- Los gráficos son mejorables.

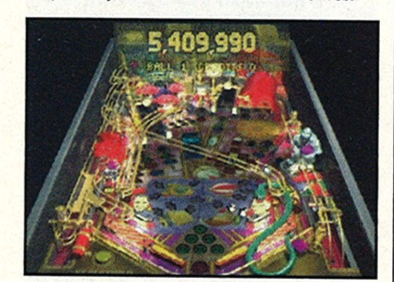
7

Free Style Scooter es un título divertido y muy jugable, pero se queda corto. *Tony Hawk 2* es mucho más completo y realista.

Pro Pinball Fantastic Journey

Empire • Pinball
Inglés • 1-4 jugadores • + 3 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Una de las mejores opciones que podréis encontrar en el mercado en lo que a juegos de Pinball se refiere. Es largo, completo, visualmente atractivo, y las mesas esconden multitud de posibilidades a descubrir por el jugador. Además ofrece un generoso número de opciones que harán que nos sintamos a nuestras anchas. Otro de sus atractivos es que incluye otro CD con *Pro Pinball The Web*.



VALORACIÓN. Si eres un apasionado de los pinballs, éste de Empire no se te puede escapar. Por variedad de opciones, complejidad y precio es de lo mejor.



Army Men Lock´n Load

3DO • Arcade
Castellano • 1-2 Jugadores • + 13 años • 4.990 ptas.
Memory Card (1 bloque) • Dual Shock

Una vez más (y van...) el ejército marrón le declara la guerra al verde y nosotros deberemos asumir el control de uno de los verdes en un arcade bastante mediocre en cuanto a gráficos, sonido y jugabilidad. Lo más positivo del juego es la variedad de las misiones que deberemos realizar, así como el arsenal, bastante completo. Pero su pobreza técnica le hace perder muchos puntos.



VALORACIÓN. No es de los peores *Army Men*, pero sí es mejorable en muchos de sus aspectos. Si te gusta este género encontrarás opciones mejores.



Ford Racing

Empire • Velocidad
Inglés • 1-2 jugadores • +3 años • 2.990 ptas.
Memory Card (1 Bloque) • Dual Shock

Empire ha apostado en este título única y exclusivamente por la casa Ford. De esta manera, nos encontramos con que sólo podremos elegir modelos de esa conocida marca. Esta limitación hace que sólo podamos optar entre 12 vehículos diferentes (Ka, Fiesta, Focus, Mondeo, GT 90...) cada uno con sus características específicas. El desarrollo es tipo *Gran Turismo*, compitiendo en las diferentes categorías para ganar dinero y destinarlo a mejoras mientras descubrimos nuevos coches y circuitos (que lamentablemente tampoco son muy numerosos).
Técnicamente, *Ford Racing* no es ninguna maravilla. A nivel gráfico, nos encontramos con unos escenarios pobres y con un nivel de detalle de los coches bastante bajo. Además, la sensación de velocidad no está del todo conseguida.
Tres vistas a elegir y un modo Time Trial completan un título que se queda, en líneas generales, muy por debajo del "todopoderoso" *GT2*.

VALORACIÓN. *Ford Racing* es un título muy limitado porque sólo se dedica a una marca y bastante mejorable técnicamente. Le salva el precio y el diseño de los coches.





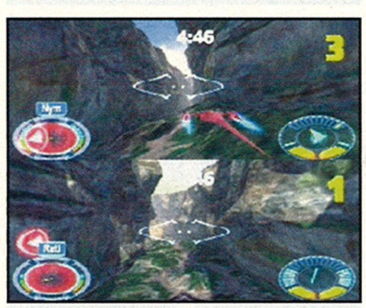
Como veis, se echa en falta un poco más de detallismo en coches y escenarios.



Star Wars Starfighter

Que la Fuerza te acompañe en PS2

La prolífica saga espacial de George Lucas se estrena en PS2 con un título que combina lo mejor de los arcades de consola con los simuladores de combate de PC.


Starfighter encierra algunos extras ocultos muy jugosos, como este modo para dos jugadores.


Al cumplir todos los objetivos extra de cada misión, descubrirás algunas nuevas sorpresas.



LucasArts ha apostado sobre seguro a la hora de diseñar su primer juego para PS2, ya que, en lugar de innovar, ha recurrido a un subgénero que domina a la perfección: el simulador de combate espacial. No obstante, pese a su apariencia de simulador, *Starfighter* es un arcade que apenas presta atención a los elementos de simulación, y se centra en la acción pura y dura, capturando en gran medida el espíritu de la saga cinematográfica.

Aunque está inspirado en el universo ideado por George Lucas, *Starfighter* no se basa en ninguno de los 4 films estrenados ni en ninguna de las novelas que ha inspirado, pero sí en algunos de sus hechos. De este modo, *Starfighter* nos presenta a tres nuevos héroes, un piloto de Naboo, otro de la Federación y un contrabandista, que deben plantar cara a la Federación de Comercio, cada uno guiado por sus propios motivos. El juego se encarga de repartir entre ellos el protagonismo combinando sus 14 misiones entre los tres pilotos, lo que consigue dotarle de un gran ritmo pese a su corta duración, tanto por las dispares situaciones que debemos afrontar como por la variedad de naves que podemos controlar. Así, no es extraño encontrarse con continuos cambios de ambientación ya que, dependiendo del piloto que controlemos, podemos estar librando una cruenta batalla contra el ejército de la Federación en la superficie de un planeta y acto seguido proteger a una nave real de los ataques de una raza hostil en las profundidades espacio. En este sentido, sin duda, uno de los puntos fuertes de *Starfighter* es el enorme tamaño de los escenarios, así como la sensación de altura y profundidad que transmiten, sin obviar el diseño y fidelidad de algunas naves espaciales.

Como en casi todos los títulos de Lucas, destaca sobre todo lo demás el apartado sonoro, que cuenta con un catálogo de efectos especiales propios de la saga cinematográfica y una traducción y doblaje al castellano que casi obliga a quitarse "el sombrero".

No obstante, pese a la calidad general del juego y su atractivo visual, *Starfighter* es un título que termina por hacerse un poco repetitivo y monótono, principalmente porque casi todas las misiones se limitan a destrozar naves y blancos enemigos, algo que quizás sólo lleguen a perdonar los verdaderos fans de la saga y de los shoot'em up.

Tres héroes y un destino



Cada uno de los tres pilotos que aparecen en el juego tienen su propia nave espacial, y todas ellas están equipadas con dos tipos de disparo. A estas naves hay que sumar otras dos más ocultas, que sólo aparecerán al completar todos y cada uno de los requisitos extras de las misiones principales.






Starfighter presenta un montón de criaturas y naves extraídas del universo Star Wars.





Silpheed

Un clásico puesto al día

Uno de los géneros clásicos por excelencia, el de los matamarcianos, no ha tenido una puesta de largo espectacular en PS2, ya que *Gradius III & IV* han sido simples conversiones que no han demostrado nada nuevo. Por suerte, esta tendencia va a cambiar, ya que *Silpheed* se destapa como el primer matamarcianos de PS2 en aportar nuevos aires a este anquilosado género.

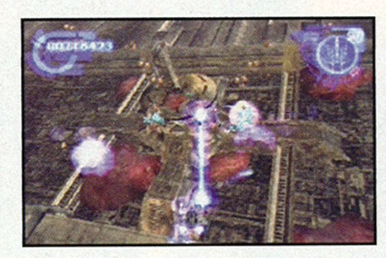
Tras su debut en Mega CD, *Silpheed* regresa con las pilas cargadas para mostrarnos unos espectaculares escenarios y naves completamente poligonales, lo que ha permitido crear multitud de entornos tridimensionales capaces de generar todo tipo de giros y efectos de profundidad que, rara vez, hemos podido ver en un juego de estas características. Para realzar aún más estas notables virtudes, *Silpheed* también cuenta con un buen puñado de efectos de luz y explosiones, a los que hay que sumar unos enemigos de final de nivel genialmente diseñados y animados y una pegadiza banda sonora, elementos que consiguen terminar de dar forma a un título que, de manera muy especial, entra por los ojos.

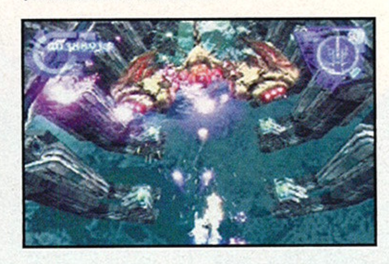
Pese a todas estas mejoras técnicas y visuales, *Silpheed* debe considerarse un juego de corte clásico, que nos invita a aporrear los botones para disparar todo tipo de armas y que, tras superar sus ocho fases, no encierra ninguna sorpresa o modo de juego extra. Es este último aspecto, con toda seguridad, el que impide que *Silpheed* no consiga convencernos completamente, ya que los juegos de PS2 tienen que ofrecer algo más para justificar el alto desembolso que suponen. Una verdadera lástima, ya que así no pasa de ser un gran juego para alquilar un fin de semana... y disfrutarlo mientras su corta vida nos lo permita. Además, también se echa en falta un modo para dos jugadores, imprescindible en este tipo de juegos.

En total hay 9 tipos de disparo, que iremos consiguiendo a medida que avancemos.



Los escenarios consiguen dar sensación de profundidad y movimiento.







Otro elemento del género son los enemigos finales, que vuelven en todo su esplendor.



Gráficamente, *Silpheed* supera ampliamente a cualquier matamarcianos de PlayStation.



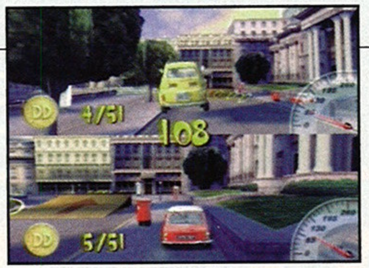




Top Gear Dare Devil

Kemco • Velocidad
Inglés • 1-2 jugadores • + 3 años • 10.490 ptas.
Memory Card 2 (260 Kb) • Dual Shock 2

Recorrer las calles de ciudades como Londres, San Francisco o Tokio al volante de un bólido y desafiando todas las normas de tráfico puede ser una atractiva experiencia. Justo la que nos propone Kemco en *Top Gear Dare Devil*, un arcade donde debemos "coser" las calles cogiendo cierto número de monedas para mejorar nuestro garaje, al tiempo que intentamos llegar a la meta dentro del tiempo estipulado. Por desgracia, este esquema acaba siendo repetitivo y sólo los 3 modos multijugador y la variedad de coches y circuitos palían en parte esta monotonía. El control resulta un poco extraño, y lejos de la simulación pura. Además, presenta algunas situaciones ilógicas, como que podamos volcar un autobús, pero que chocar con una farola nos deje clavados. Por lo demás, correctos gráficos para un juego que no pasa de entretenido.



Encontraremos interesantes modos de juego para jugar en compañía que añaden alicientes.



VALORACIÓN. Un arcade correcto gráficamente, que roza el absurdo, pero que resulta divertido si pasas por alto su poco variado desarrollo. 5

Driving Emotion Type-S

Square • Velocidad
Castellano • 1-2 jugadores • + 3 años • 9.990 ptas.
Memory Card 2 (34 Kb) • Dual Shock 2

El juego nos invita a participar en una competición dividida en 4 categorías y formada por 8 circuitos. Como es habitual, según ganemos accederemos a categorías superiores y a coches más potentes, todo ellos reales. El problema es que resulta muy complicado ganar ya que su control es demasiado exigente y a menudo inoperante. Una pena, porque el apartado gráfico resulta brillante.





VALORACIÓN. El apartado gráfico y el sistema de competición están muy bien conseguidos, pero el control consigue que la diversión caiga por los suelos. 5

WDL Thunder Tanks

3DO • Arcade
Castellano • 1-2 jugadores • 13 años • 8.990 ptas.
Memory Card • Dual Shock 2

El nuevo representante de la World Destruction League nos propone embarcarnos en devastadoras peleas de tanques en las que deberemos acabar con las unidades enemigas, además de no dejar ningún edificio en pie. El desarrollo de juego resulta aburrido, el control es mejorable y el apartado técnico es bastante malo en su conjunto. Sólo la variedad de tanques y armas aporta algo positivo.



VALORACIÓN. *WDL Thunder Tanks* es un título bastante pobre en todo su conjunto. Los gráficos son indignos de una PS2 y el desarrollo acaba aburriendo.



F-1 Racing Championship

Rugen los motores, empieza el espectáculo

La versión PlayStation de *F-1 Racing Championship* demostró que Ubi había trabajado mucho y bien para conseguir un simulador que fuera a la vez realista y jugable, y con un amplísimo abanico de opciones y modos de juego capaces de satisfacer a los amantes del género. Pues bien, ahora llega la versión para PS2, con algunas importantes novedades.

F1 Racing Championship nos depara interesantes atractivos, empezando por sus modos de juego, preparados para satisfacer a los más exigentes. Así, su Modo Competición, claramente arcade, nos permite correr sobre todos los circuitos de la temporada 99 y si los ganamos, abriremos un nuevo modo, el Guión, mucho más estricto, aunque también arcade. La Escuela de Pilotos ha mejorado notablemente y se trata de una sucesión de pruebas, estilo las licencias de *Gran Turismo*, que al completarlas, nos abren el Campeonato, donde el realismo es absoluto y la conducción se vuelve más difícil y real. De hecho, hasta el comportamiento de los pilotos, con una desarrolladísima IA, es idéntico al de sus referentes reales. Además, también hay un modo Gran Premio que nos permite correr, en modo simulación, las distintas carreras de la competición ajustando a nuestro gusto las dificultades.

Donde esperábamos una mayor mejoría era en el apartado gráfico y, aunque hemos de reconocer que el realismo de los coches y los circuitos es altísimo, también se aprecian defectos, como alguna ralentización y un poco de niebla en los fondos. En cualquier caso, son defectos perdonables por su solidez general y por la enorme jugabilidad que destila, especialmente en Modo Arcade.

Por lo demás, *F1 Racing Championship* busca más el realismo que el espectáculo por el espectáculo. Hasta la aparición de *F One 2001* de Sony, que podría ser un bombazo, este juego colmará tus ansias de participar en la auténtica Fórmula 1.



En las repeticiones podremos ver varias vistas para elegir la que más nos guste.



La vista interior desde la cabina resulta muy espectacular y realista.





El realismo se demuestra en la recreación de circuitos, pilotos y escuderías, así como en las variables del coche que podemos modificar.





F-1 RACING CHAMPIONSHIP
Ubi Soft • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+3 años** — Precio: **6.990 ptas.**
Memory Card (745 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 8

- •Su genial jugabilidad y sus muchos y variados modos de juego.
- •Es la temporada 99.
- •No debería tener fallos técnicos.

7

Aunque también tiene sus "cosillas" menos buenas, es un buen juego de Fórmula 1, con una excelente jugabilidad y con un precio que parece de PS One.

Summoner

THQ • Juego de Rol
Inglés • 1 jugadores • Edad N.D. • 10.490 ptas.
Memory Card 2 (390 Kb) • Dual Shock 2

Volition ha dado forma al segundo RPG de PS2 y el resultado no ha sido el esperado. A diferencia de la saga *Final Fantasy*, en *Summoner* los combates no son por turnos, y dejan cierto hueco a la habilidad del jugador al permitir enlazar cadenas de ataques. Tiene los ingredientes típicos del género, como charlas con otros personajes o magias, pero el desarrollo del juego es lento, aburrido y repetitivo.



VALORACIÓN. No pasa de ser un juego de rol mediocre, con un ritmo lento y un sistema de combate tan repetitivo como carente de interés. Y en inglés.



Street Fighter EX3

Capcom • Arcade de lucha
Inglés • 1-2 jugadores • +11 años • 9.990 ptas.
Memory Card • Dual Shock 2

Ante las deficiencias técnicas y falta de innovación de la versión japonesa, Capcom ha revisado el juego para su lanzamiento mundial, y ha eliminado las ralentizaciones de los combates entre 4 personajes, aunque no ha mejorado los modelos poligonales ni ha introducido ningún modo de juego nuevo, por lo que no supone un paso hacia delante en la saga, y mucho menos en el género de la lucha.



VALORACIÓN. Salvo por los combates a 4 y un modo para editar habilidades, este *SF* no aporta nada. Sólo recomendable para los incondicionales de la saga.

5

NBA Hoopz

Midway • Deportivo
Inglés • 1-2 jugadores • +3 años • 9.990 ptas.
Memory Card 2 • Dual Shock 2

NBA Hoopz nos ofrece la cara más espectacular del baloncesto, dejando relegado a un segundo plano el carácter de simulador. Así pues, preparaos para jugar partidos "tres contra tres" realizando mates estratosféricos, asistencias imposibles y fintas de ensueño, amparados todo ellos en un control sencillo al que te acostumbrarás desde la primera partida. Atractivo, ¿verdad? Pues *NBA Hoopz* no se queda ahí y nos permitirá participar, además de en la temporada oficial, en divertidísimos minijuegos, entre los que destaca el popular "21". Y todo ello pudiendo elegir a los equipos y jugadores reales. La lástima es que gráficamente se le puede pedir un poco más, dado el potencial que encierran los 128 bits de Sony.
Si buscas un simulador, *NBA Live 2001* le supera en todos los aspectos, pero si lo que quieres es un título que te permita machacar el aro contrario sin complicaciones y donde se refleje la espectacularidad de este deporte, pruébalo.

VALORACIÓN. *NBA Hoopz* es rápido, espectacular y jugable. Sin embargo, el apartado gráfico es mejorable y puede que prefieras otro título más realista.





Los mates más espectaculares obtendrán como premio una repetición en primer plano.



Resident Evil 3: Nemesis

Para que todos pasen miedo, menos tu bolsillo

El último juego de la saga *Resident Evil* en PS One, baja ahora de precio para permitirnos disfrutar por muy poco dinero de una de las aventuras más tensas de la historia.







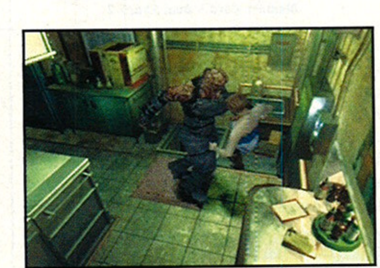
Como todos sabéis, *RE3* sigue a pies juntillas las pautas de toda la serie, presentándonos unos excelentes escenarios renderizados por los que se mueven, con total soltura, personajes poligonales. Sin embargo, esta tercera entrega oferta un mayor número de localizaciones y sin limitarse a espacios cerrados, como ocurría en la famosa comisaría de la segunda parte. Este *Nemesis* nos da la oportunidad de visitar lugares inéditos y tan variados como una cafetería, la redacción de un periódico o, lo mejor, las calles de Raccon City. Así, las posibilidades a la hora de moverse y de buscar pistas aumentan y se añade variedad.

Como de costumbre, nuestro objetivo es escapar a la pesadilla de una ciudad controlada por zombies, explorando, acabando con los engendros, cogiendo objetos y resolviendo complejísimos puzzles. La jugabilidad y el control son muy semejantes a los de la versión anterior, aunque se añaden nuevas opciones, como esquivar el ataque de los zombies. En cuanto al desarrollo de la aventura lo más destacable e innovador de *RE3* es la aparición de Nemesis, un monstruoso ser que agobiará a los héroes a lo largo de toda la aventura. Nemesis aparecerá en los momentos más tensos, proponiendo épicos duelos en los que, muchas veces, podremos optar por huir aunque sin librarnos del todo de su persecución. Cada vez que Nemesis aparece en pantalla el pulso se te acelera y hasta dan ganas de soltar el mando... La tensión que proporciona este horrible personaje, compensa el hecho de que *RE3* no sea tan terrorífico como *Silent Hill* y añade al desarrollo un nuevo aliciente respecto a *RE2*.

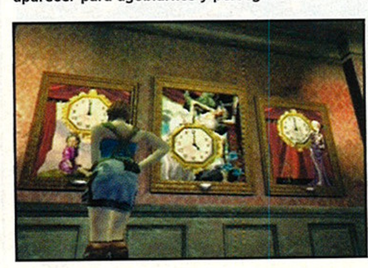
Sin duda, un juego imprescindible para los que gusten de las aventuras de acción y terror y a los que nos les afecte el exceso de salsa de tomate...



En algunos momentos de juego podremos optar entre varias posibilidades de acción.



Aunque acabemos con Nemesis, él volverá a aparecer para agobiarnos y perseguirnos.



Los Héroes



Jill es la protagonista indiscutible del juego y ella solita deberá enfrentarse a la mayoría de los retos del juego. Cuenta con una gran agilidad y con todo el arsenal que sea capaz de recoger.



Carlos es un mercenario de Umbrella que en ciertos momentos de la aventura podremos controlar. Su gran capacidad de fuego nos ayudará a acabar con los enemigos más duros.



En ciertas fases del juego controlaremos a uno de los personajes, pero el otro vendrá a hacernos compañía y a echarnos una mano. No es lo habitual.



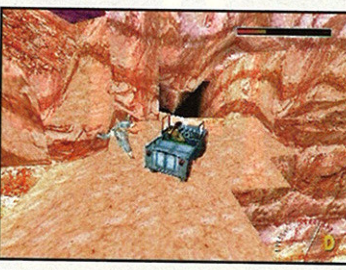
Tomb Raider: The Last Revelation

Egipto: la perdición de Lara

La cuarta entrega de las aventuras de Lara Croft supuso, para muchos, una revolución en la serie, ya que abandonó el exceso de acción de *TRIII* para recuperar la complejidad de los puzzles de sus primeras entregas agudizando, aún más, la faceta aventurera.

La principal novedad del juego, aparte de una mejora gráfica y nuevas animaciones, fue que la historia estaba perfectamente definida y centrada, única y exclusivamente, en el misterioso Egipto.

Los primeros niveles nos muestran a una joven Lara con mucho que aprender.



Pilotando un jeep deberemos recorrer algunas dificilísimas zonas, además llenas de enemigos.

Balancearse en cuerdas fue una de las nuevas animaciones que se añadieron en *TRIV*.



Los seres de leyenda como las momias nos agobiarán siempre en los peores momentos.





Como sabréis, en entregas anteriores Lara viajaba por diversas localizaciones y se enfrentaba a variados peligros.

Sin embargo, ahora todo se centra en un mundo mágico y sobrecogedor en el que tienen cabida desde los peligrosos Tuaregs a las míticas momias. Obviamente, los laberintos de las pirámides, la mitología egipcia y los puzzles de jeroglíficos están a la orden del día y, de hecho, este es uno de los *TR* con puzzles más difíciles, lo que sin duda agradecerán los seguidores más sesudos de Lara.

No podemos negar que este *TR* es uno de nuestros preferidos, quizá por recuperar la esencia de la primera entrega o por su equilibrada mezcla entre habilidad e inteligencia, la más exigente de la saga. Es caso es que, teniendo en cuenta su precio actual, estaríais locos si no probarais esta aventura.



Tomb Raider II

La Lara de los mejores tiempos

Tras su paso por la serie Platinum, *TRII* vuelve a la carga con un precio mucho más bajo que es un regalo para todos los seguidores de este afamada heroína o, especialmente, para los que quieran tener ocasión de descubrirla.

Como es lógico, este título queda ligeramente por debajo a nivel gráfico del despliegue de la última entrega. Sin embargo, la esencia de la aventura, lo realmente importante cuando se habla de *Tomb Raider*, no sólo es la misma, sino que para muchos, *TRII* es el mejor juego de la serie, ya que ofrece unas elevadas dosis de acción sin olvidarse de la resolución de puzzles, y además enfrenta a Lara al reto de manejar distintos vehículos, como una lancha motora por los canales de Venecia o una moto de nieve en el Tíbet.

Sin duda es un título muy recomendable para todos los que busquen acción, aventura, investigación y plataformas, en una inigualable mezcla que obliga a utilizar tanto la habilidad como la astucia.

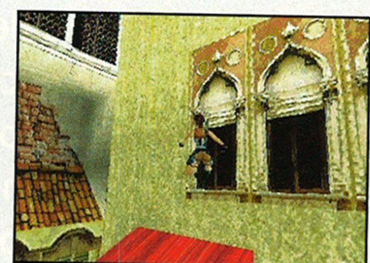


Las fases de buceo siguen estando presentes en esta entrega, aunque podrá disparar bajo el agua.



La fase de la moto de nieve es una de más divertidas del juego, aunque bastante difícil.







Fútbol

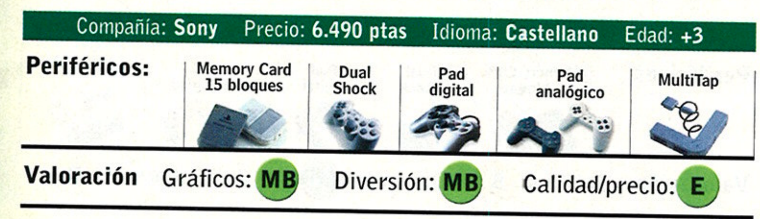
¡Directo a portería!

¿Buscas un buen juego de fútbol y no sabes por cuál decidirte? Tranquilo, en estas páginas vas a encontrar los juegos más atractivos del momento con todas su peculiaridades perfectamente explicadas para que reconozcas el que mejor su adapta a tu estilo. Al fin al cabo, no a todos nos gusta lo mismo.

Esto es Fútbol 2

En la variedad está el gusto

Compañía: **Sony** Precio: **6.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: E

La segunda entrega de la saga "futbolera" de Sony se destapa como un gran simulador, bastante compensado en todos sus aspectos y que no defraudará a los seguidores del género.

Siguiendo la ambiciosa pretensión de su título, la secuela de *Esto es Fútbol* nos acerca una simulación más ajustada gracias sobre todo a lo acertado de su control, a los nuevos y realistas movimientos y a la mejorada Inteligencia Artificial de los contrarios, que nos obligará a elaborar cuidadosamente todos los pasos de nuestra jugada de ataque. De esta forma se consigue un mayor realismo en todas las acciones, además de ampliar las variables para perforar la meta adversaria.

Dos son los aspectos en los que *Esto es Fútbol 2* brilla por encima de sus competidores. El primero es su completo editor, con el que podremos crear jugadores o equipos a nuestra medida, además de competiciones de lo más variopinto. Su segundo acierto es la gran cantidad de torneos en los que podemos tomar parte. Torneos como la "Copa de Todos los Tiempos" o la "Liga Escolar", por poner sólo dos ejemplos, estarán a nuestra nuestra disposición si nos alzamos con la victoria en determinadas competiciones.

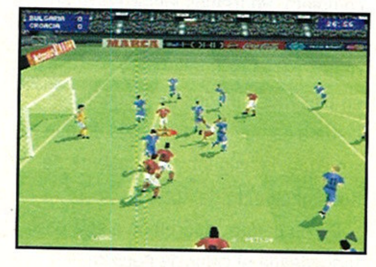
Entre los puntos oscuros del juego contamos la escasez en cuanto a número de vistas, que lo nombres de los equipos no sean reales, que no exista un sistema de fichajes como tal y los comentarios de Gaspar Rosetti, que carecen de la emoción suficiente como para "meterte" en el partido. Lo cierto es que no son defectos de importancia, pero sí le hacen estar un punto por debajo de *FIFA 2001*, que tiene una jugabilidad similar, pero además es más completo en lo que equipos y clubes reales se refiere.



Podremos programar hasta cuatro estrategias para adoptarlas cuando creamos conveniente.



Colgar el balón con garantías es todo un arte, pues el portero está siempre muy "al loro".







European Super League

Limitado en todos sus aspectos

Compañía: **Virgin** Precio: **4.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**



Valoración Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: R

E*uropean Super League* está dedicado exclusivamente a los mejores clubes del Viejo Continente, a los equipos que han hecho historia en los 100 años de fútbol tal y como lo concebimos. Real Madrid, F.C. Barcelona, Milán, Bayern de Munich... y así hasta formar los 16 clubes que integran el grupo de los "elegidos".

Como veis, está pretensión limita ya en sí misma al juego, ya que mientras otros títulos nos ofrecen una variedad casi inagotable en cuanto a clubes y selecciones nacionales, en esta ocasión sólo podremos optar entre un número irrisorio de equipos. Eso sí, los pocos clubes que hay están perfectamente caracterizados, con su escudo, nombre, equipación, estadio y plantilla real. Además, a la hora de formar la plantilla podemos contemplar una foto bastante fiel de los jugadores.

Pero, siendo sinceros, ninguno de estos detalles logra tapar la pobreza general que *European Super League* ofrece, sobre todo si lo comparamos con juegos de la talla de *ISS Pro Evolution 2* o *FIFA 2001*. A la limitación en cuanto a número de equipos hay que añadir la simpleza gráfica, las pocas vistas a elegir, la ausencia de comentaristas... No hay disponibles estrategias como tales aunque el generoso elenco de formaciones a adoptar puede suplir implícitamente esta carencia. El control tampoco es óptimo y cuesta un poco cogerle el punto. Le falta ritmo.

A la hora de jugar, podemos elegir entre un comportamiento simulador o arcade. No obstante, decantarte por una u otra opción tampoco se nota demasiado en el desarrollo del partido. Además de en la Super Liga Europea, podemos participar en Ligas y Copas creadas por nosotros. En este aspecto el juego mejora, destacando la libertad que ofrece la Liga/Eliminatoria, donde escogeremos el número de clasificados en cada grupo y si las eliminatorias se juegan a doble partido o no, entre otros aspectos.

Nos encontramos, en definitiva, ante un título muy limitado en líneas generales que es ampliamente superado por los "grandes" del género.

Las animaciones de los jugadores no están del todo mal, aunque en ocasiones son un poco exageradas.



La recreación de las jugadas a balón parado es bastante digna, sobre todo si la comparamos con la pobreza general que el juego ofrece.



FIFA 2001

Completo, oficial y plagado de detalles

Compañía: **EA Sports** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos:	Memory Card 1-15 bloques	Dual Shock	Pad digital	Pad analógico	MultiTap

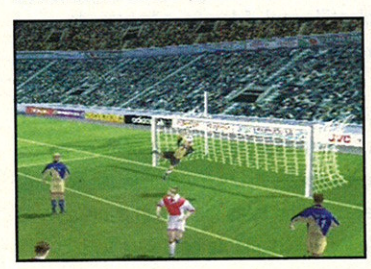
Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E



Personalizar los aspectos de jugadores reales es otra de las inumerables opciones de *FIFA 2001*.



Como siempre, podremos controlar el nivel de rosca en los lanzamientos a balón parado.





Poco se puede decir a estas alturas que no sepáis de la edición de este año del archiconocido título de EA Sports. A nivel general, nos encontramos ante el juego de fútbol más completo y detallado editado hasta la fecha. Podréis preferir otro estilo de juego o encontrar más divertido otro título, pero no encontraréis un simulador que ofrezca tal cantidad de opciones y posibilidades y con semejante calidad técnica.

Para empezar, podremos elegir entre un inabarcable número de equipos, ya sean clubes o selecciones nacionales. 16 ligas nacionales, con sus respectivas escuadras, estarán a nuestra disposición, bien para disputar un partido amistoso, un torneo o la temporada completa (es decir, Liga, Copa del Rey y competición europea). Y si esto no os parece suficiente, además podréis crear jugadores, equipos o torneos a vuestra medida. Una oferta irresistible y para todos los gustos.

Por otro lado, se mantiene el variado número de opciones habituales, como la gran cantidad de posibilidades en lo que a estrategias y formaciones se refiere, la variedad de vistas, la facilidad para fichar jugadores... Todo ello sumado a novedades exclusivas de esta edición, como nuevos movimientos y animaciones y el altísimo nivel de detalle.

No nos cabe duda que *FIFA 2001* es el título más completo en líneas generales. Se le puede achacar un excesivo parecido con su antecesor y cierto es que *ISS Pro Evolution 2* es más realista, pero hoy por hoy, el juego de EA Sports es el simulador de fútbol más popular y atractivo. Y es que la licencia FIFA pesa, y mucho.

Inter. Superstar Soccer 2000

La jugabilidad al poder

Compañía: **Konami** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Inglés** Edad: **+3**

Periféricos:	Memory Card 1 bloque	Dual Shock	Pad digital	Pad analógico	MultiTap

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B

En esta ocasión, Konami se ha alejado del realismo que caracteriza a sus *ISS* para PlayStation, para ofrecernos un juego de fútbol en el que el componente arcade prima sobre el resto de los aspectos.

Así pues, en este *Internacional Superstar Soccer 2000* encontramos una jugabilidad muy cuidada al servicio del espectáculo puro y duro, lo que permite que nos hagamos con el sistema de juego desde la primera partida para realizar con suma facilidad bonitos pases al hueco, imparables testarazos o chilenas de ensueño.

En cuanto a número de opciones, estamos ante un título bastante completo. Podremos elegir entre 86 selecciones nacionales, con nombres reales para los jugadores, y participar en tres modalidades de juego. La lástima es que no hay clubes, lo que es, sin duda, la asignatura pendiente de Konami en esto del fútbol.

Por lo demás, podremos elegir casi todo, desde el color de nuestra zamarra o el estadio donde se disputará el partido, hasta la formación que nuestros hombres adoptarán en el campo, donde encontraremos hasta la más variopinta. Esta libertad de elección se traslada al sistema de fichajes, que consiste, básicamente, en la opción de transferir cualquier jugador a cualquier equipo, lo que dará lugar a situaciones tan extrañas como ver a Anelka con la camiseta rusa o a Figo con la "canarinha".

En fin, que este *ISS 2000* es un título fácil de jugar y con una notable variedad de opciones. Entre sus defectos podemos contar el que no esté traducido, las mejorables animaciones y los pesados tiempos de carga. Pero si buscas un título asequible, que te permita jugar desde el principio, no dejes de probarlo.



Las jugadas tienen un ritmo frenético. Es el fútbol al servicio del espectáculo.



Sólo los jugadores afiliados a la FifPro tendrán su nombre real en el juego.





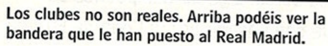


ISS Pro Evolution 2

El estandarte del realismo






Los clubes no son reales. Arriba podéis ver la bandera que le han puesto al Real Madrid.


No habrá flechas ni indicaciones artificiales que nos ayuden a dirigir los saques de esquina.

Muy pocos simuladores de fútbol pueden tratar de "tú a tú" al archipopular *FIFA 2001*, y el mejor de este reducido grupo es *ISS Pro Evolution 2*, título que para no pocos jugones incluso llegará a superar al juego de EA.

La saga de Konami ha sabido ganarse el "corazoncito" de los aficionados gracias a su fidelidad a la realidad. Y es que nunca nos sentiremos tan cerca de lo que se vive en un partido de fútbol como jugando a *ISS Pro Evolution 2*.

En esta entrega Konami ha sabido mantener todo lo bueno de su antecesor, pero añadiendo una serie de mejoras que redondean un producto exquisito. Así, nos encontramos con mejores gráficos, más equipos y nuevas animaciones que se suman a un intuitivo control y a una jugabilidad impecable. Todo ello al servicio del realismo y preparado para que ninguna jugada sea igual que otra y evitar las rutinas a la hora de perforar la meta contraria. Algunas acciones, además, han sido mejoradas e incluso se han añadido otras, como cancelar un disparo.

En cuanto a modos de juego, hay que decir que, si bien este *ISS* no está mal dotado, se encuentra por debajo de otros títulos como *Esto es Fútbol 2* o *FIFA 2001*, ya que sólo cuenta con una Liga, varios tipos de Copas y Liga Master. Sin duda, la más atractiva es la Liga Master en la que deberemos elegir uno de los 24 clubes (de nombre ficticio) disponibles y subir a primera división para fichar a los mejores jugadores y alzarnos con el título. hay que decir que, aunque los nombres de los jugadores son en sus mayoría reales, los que que no pertenecen a la asociación de jugadores FifPro sólo se parecen, cosas de licencias.

ISS Pro Evolution 2 podrá ser superado en cuanto a modos de juego, no tiene la licencia oficial y hay menos equipos disponibles que en otros títulos, pero en cuanto suena el pitido inicial y nos ponemos a jugar, os aseguramos que pocos títulos nos han encandilado tanto.





Libero Grande 2

Una apuesta muy particular

Compañía: Namco Precio: 6.490 ptas Idioma: Castellano Edad: +3

Periféricos:	Memory Card 2-4 bloques	Dual Shock	Pad digital	Pad analógico	MultiTap

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B

Renovar y aportar frescura a un género tan cerrado como los juegos de fútbol es una pretensión muy complicada. Pero Namco, tras un primer intento fallido, ha logrado plasmar su idea en un título bastante digno. Y su idea no es otra que hacernos manejar a un solo jugador de nuestro equipo, dejando que la máquina controle tanto a nuestros compañeros como a la totalidad del equipo contrario. Interesante, ¿verdad?

A esta atractiva propuesta se le une la posibilidad de elegir a cualquier jugador de cualquier demarcación, teniendo esto consecuencias prácticas en el desarrollo del partido. Es decir, si eres un defensa central y subes a rematar un córner, deberás bajar rápidamente para ocupar tu puesto o si no puedes verte en problemas. En cuanto a tus compañeros, puedes optar entre tener un control semiautomático sobre ellos ("sugerirles", en la medida de lo posible, lo que tienen que hacer) o automático (ellos toman sus propias decisiones). Jugar acompañado es otro de los puntos fuertes del juego. Nuestro amigo puede jugar en el equipo contrario o en el nuestro, lo cual supone, cuando menos, una interesante novedad.

El apartado gráfico es correcto, destacando sobre todo el apartado de las animaciones, variadas y espectaculares. La cámara sigue a la pelota, con lo que ya no nos perderemos por el campo, lo que era el principal defecto de la primera parte, y el control es bastante asequible.

Sin embargo, este buen hacer queda empañado por la pobreza general en cuanto a opciones, sobre todo si lo comparamos con los grandes del género. Hay pocas selecciones, no están los nombres reales, tampoco hay comentaristas...

Nos encontramos, en definitiva, ante un título que parte de una buena y renovadora idea pero que está por debajo de los "pesos pesados" en cuanto a número de opciones. No obstante, constituye una interesante oferta que todo buen aficionado al fútbol debería al menos probar.

Podemos jugar con un amigo a pantalla partida, bien en el mismo equipo, bien enfrentados.



Podremos editar nuevos jugadores, lo que nos servirá para actualizar las plantillas de las selecciones, que no son reales.



Ronaldo V-Football

A ritmo de samba

Compañía: **Infogrames** Precio: **3.690 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Pad digital | Pad analógico | MultiTap

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Calidad/precio: **B**

Intentar plasmar en un videojuego todo el arte de la selección "canarinha", y en especial de un astro como Ronaldo, es una tarea harto complicada. Lo cierto es que esta premisa no pasa de la caja. Y es que Infogrames nos ofrece un título bastante jugable, pero que no pasa de normalito en todos los demás aspectos.



Las animaciones de los goles están trabajadas: tienen fuerza y siempre vienen a cuento.



El intento por hacer del fútbol un espectáculo queda reflejado en lo asequible del control, que se traduce en sencillez a la hora de ejecutar bonitas acciones, como pases de tacón o chilenas imparables. Así pues, el componente simulador se queda en nada. La parte más positiva de *Ronaldo V-Football* tiene que ver, sin duda, con los variadas modalidades de juego que nos ofrece. Exhibición, Copa Arcade, Eliminatoria, Copa Continental, Liga Continental y Copa V-Football le aseguran una larga vida, y más si tenemos en cuenta que ganando ciertos torneos abriremos otras competiciones. Y por si no tenemos suficiente también podremos personalizar Liga y Copa. El factor estratégico es otro aspecto muy cuidado. A un completo repertorio de estrategias se le une la posibilidad de adoptar las más variopintas formaciones sobre el campo.

El problema viene a la hora de elegir equipo. 64 selecciones (con los nombres reales de los jugadores) no son pocas, pero si no podemos elegir clubes, ni fichar jugadores, ni editarlos, pues... las posibilidades de *Ronaldo V-Football* quedan limitadas. Si a ello le sumamos que al juego le falta algo de ritmo y que los comentarios no son todo lo afortunados que desearíamos, obtendremos que este *Ronaldo* no pasa de ser un título correcto, sin defectos de importancia, pero tampoco con grandiosas aportaciones. Lo mejor es su precio y su sencilla jugabilidad, apta para todos los públicos y hasta para los menos hábiles en esto del fútbol.



La variedad en cuanto a modos de juego es la principal baza a jugar por este *Ronaldo*.





UEFA Champions League

El fútbol de ayer y de hoy

Compañía: **Take 2** Precio: **5.490 ptas** Idioma: **Castellano** Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 1-15 bloques | Dual Shock | Pad digital | Pad analógico | MultiTap

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Calidad/precio: **MB**

Con la licencia oficial del torneo más prestigioso a nivel de clubes bajo el brazo, Silicon Dreams y Take 2 nos ofrecen sumergirnos en los entresijos de La Liga de Campeones, gracias a un simulador muy compensado en todos sus aspectos y con personalidad propia.

Afortunadamente, los desarrolladores no han caído en el error de otros títulos, como *European Super League*, y no se han limitado a ofrecernos sólo la temporada de este año, sino que han añadido más posibilidades en lo que equipos y modos de juego se refiere. A los 32 clubes que disputan la actual Liga de Campeones se suma una selección de los mejores equipos que han pasado por la Copa de Europa desde 1960, con sus plantillas originales. Y no nos podréis negar que jugar con el Real Madrid de Di Stéfano y Gento o con el Inter de Luis Suárez, por poner sólo dos ejemplos de los 32 posibles, resulta al menos interesante.

Plantillas de hoy y de siempre para un título que encantará a los locos de la Champions.

En cuanto a modos de juego, además de participar en la actual Liga de Campeones, podemos jugar ligas y copas ambientadas en una determinada década o tomar parte en una Copa de Europa "de todos los tiempos". Y, además, no falta el editor de torneos.

No hay mercado de jugadores como tal, pero sí existe la posibilidad de crear equipos, con lo que si quieres "fichar" a un determinado jugador basta con que crees un nuevo equipo con los jugadores de tu club, incluyendo también al jugador que quieras fichar.



Espectaculares remates son realizados con una enorme facilidad.

La única pega de *UEFA Champions League* es que, en cuanto a alternativas en el juego y nivel de realismo, está por debajo de los grandes del género. Pese a su gran jugabilidad, en ocasiones los pases no son todo lo precisos que debieran y el juego se embarulla.

Puede que prefiráis un título con una mayor apertura de miras (selecciones, más clubes...). Pero si sois unos enamorados de la competición con más solera del fútbol, merece la pena que le echéis un vistazo.



Como es habitual, la pugna más dura la han mantenido *FIFA* e *ISS*. Las últimas versiones de los juegos de EA y Konami han puesto el listón muy alto y, aunque nosotros preferimos la jugabilidad de *ISS*, hemos de reconocer que la cantidad y variedad de opciones de *FIFA* es muy, muy superior y añade alicientes. Así, *FIFA 2001* es nuestro campeón, pero no perdáis de vista a ninguno de los 5 primeros clasificados.

1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

7º 

8º 

TÍTULO	Esto es Fútbol 2	European Super League	FIFA 2001	ISS 2000	ISS Pro Evolution 2	Libero Grande 2	Ronaldo V-Football	UEFA Champions League
CARACTERÍSTICAS GENERALES	E	R	E	MB	MB	B	B	MB
Nº de selecciones	62 (reales)	--	58 (reales)	86 (reales FifPro)	54 (reales FifPro)	32 (falsas)	64 (reales)	--
Nº de clubes	234 (reales)	16 (reales)	246 (reales)	--	24 (no reales)	--	--	64 (reales)
Nº de vistas	2x3	3x3	4x2x2	18	9	4	5	3x5x5
Nº de campeonatos	8	3	5	3	3	3	5	5
Campeonatos europeos	Sí (3)	Sí (3)	Sí (3)	Sí (Eurocopa)	Sí (1)	No	Sí (2)	Sí (5)
Duración	E	M	E	MB	MB	B	MB	MB
Repetición	Sí (automática)	Sí (automática)	Sí (automática)	Sí (automática)	Sí (automática)	Sí (automática)	Sí (automática)	Sí (automática)
Portero	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Árbitro	MB	B	MB	MB	MB	B	B	B
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	MB	B	MB	MB	E	MB	B	B
Animación	MB	B	MB	B	E	E	B	B
Velocidad	E	R	MB	MB	E	B	B	MB
Comportamiento	Simulación	Simulación/Arcade	Simulación	Arcade	Simulación	Simulación	Arcade	Simulación
Efectos climatológicos	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Juego nocturno	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Comentarista	Sí (Castellano)	No	Sí (Castellano)	Sí (Inglés)	Sí (Castellano)	No	Sí (Castellano)	Sí (Castellano)
CONFIG. DEL JUEGO	E	R	E	MB	MB	R	B	B
Creación de jugadores	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Creación de equipos	Sí	No	Sí	No	No	No	No	Sí
Creación de competiciones	Sí (copas y ligas)	Sí (copas y ligas)	Sí (copas y ligas)	Sí (copas)	No	No	Sí (copas y ligas)	Sí (copas y ligas)
Jugadores simultáneos	8	4	8	4	8	2	2	8
Niveles de dificultad	4	3	3	5	3	4	3	3
OPC. TÁCTICAS	MB	R	MB	E	E	B	MB	B
Estrategias	Sí (6)	No	Sí (10)	Sí (6)	Sí (12)	Sí (6)	Sí (11)	Sí (6)
Formaciones	Sí (8)	Sí (20)	Sí (7)	Sí (17)	Sí (16)	Sí (11)	Sí (7)	Sí (14)
Modificación reglas	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Mercado de jugadores	No	No	Sí	Sí	Sí	No	No	No

Claves de la comparativa

Las notas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que tienen su correspondiente código de color:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Una mano como ésta señala el título recomendado.

Número de clubes y selecciones: Si en el casillero veis "Reales FifPro", quiere decir que los nombres de los jugadores no afiliados a esta asociación sólo parecen reales.

Número de vistas: Cuando veáis un número seguido de "X" es que las vistas (primer número) pueden ser alteradas por la altura (segundo) y por el zoom (tercero).

Creación de competiciones: Indica qué tipo de competición podemos crear a nuestra medida, tanto jugando solos como con amigos.

Estrategias y formaciones: Sólo incluimos la cantidad básica, pero en algunos casos puede haber variantes de la misma estrategia/formación que no hemos recogido.

Modificación de reglas: Si es posible variar parámetros como que haya o no prórroga, Gol de Oro, elegir las número de rondas...

Mercado de jugadores: Un "Sí" indica que hay mercado como tal, aunque hay juegos en que la opción "Crear Equipo" deja abierta la posibilidad de integrar un determinado jugador en nuestro conjunto.

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

Una de juegos de puntería

Hola amigos de PlayManía. Tengo la PS One nueva de este año y me gustaría que me dijeseis todos los juegos posibles de pistola, porque me voy a comprar *Time Crisis Project Titan* con la P99K Light Blaster.

Oriol Navascuez (Barcelona)

No es que haya muchos, pero lo cierto es que no están nada mal. *Project Titan* es una excelente compra, lo mismo que el *Time Crisis* original que está en Platinum. En este plan aventura, o historia hilada, no hay mucho más donde elegir, sólo *Resident Evil Gun Survivor*, aunque no es nada del otro mundo. Puedes hacerte con el nuevo *Point Blank 3*, muy divertido especialmente jugando con uno o varios amigos. De este tipo, a base de pruebas sueltas, también tienes títulos muy interesantes como *Ghoul Panic*. Una opción original, aunque algo corta, es *Rescue Shot* donde, a base de disparar al protagonista, debes guiarle para sortear distintos obstáculos.

Point Blank 3

Juegos de futuro

Hola amigos de PlayManía, os felicito por vuestra revista. Tengo unas preguntillas como si van a sacar un videojuego de Matrix, para cuándo y en qué formato y si van a sacar *Shenmue* en PlayStation 2. Una cosita más. Estoy interesado en comprar una PS2 y no sé si las partidas que tenga grabadas de juegos de PlayStation me las va a cargar PS2. Gracias, y hasta la próxima.

Paco (Valencia)

Interplay se ha hecho con los derechos de la licencia de Matrix, y ha confirmado el desarrollo de juegos para casi todos los soportes. Eso sí, esto no es más que un proyecto y no te podemos garantizar si PlayStation aún estará viva para entonces, porque podemos estar hablando de bastante tiempo. Es más, probablemente el juego se base en la secuela de Matrix que, como sabrás, está en preparación. Con respecto a lo de *Shenmue*, Sega no ha dicho nada al respecto, ni a favor ni en contra, pero lo cierto es que es uno de los títulos del catálogo de Dreamcast más atractivos para PlayStation 2.

¿A estas alturas todavía no nos hemos enterado de lo de la Memory Card? Tú no nos lees todos los meses, ¿a qué no? Pues claro que puedes cargar tus partidas de PlayStation en PS2, lo que no puedes es salvar partidas de un juego de PS2 en una Memory Card de PlayStation y viceversa.

Shenmue

Problemas técnicos

La Memory Card de PS2

Hola, en las reviews de PS2 he visto que en la Memory Card ponéis "X Kb". ¿Qué sistema utiliza PS2 para grabar partidas?

Marco Polo (Zaragoza)



Memory Card 2

Un sistema más inteligente que el de PlayStation. Verás, la tarjeta de memoria de PlayStation está dividida en 15 bloques de manera que un juego, como mínimo, tiene que ocupar un bloque. Esto hace que que el mejor de los casos puedas grabar 15 partidas, aunque éstas necesiten menos espacio. De hecho, te habrás fijado que muchos juegos te dejan grabar varias partidas en un solo bloque. Pues bien, en PS2 la cosa no funciona así. La tarjeta tiene 8 megas y cada juego ocupa sólo el espacio que necesita. Es decir, 16 Kb, o 50 o 100... De este modo te caben más de 15 partidas. Por si no lo sabes, 1 mega son 1024 Kb.

Conectar PS2 a un PC

Me gustaría saber si es posible utilizar PS2 como lector de DVD ROM conectándola al PC a través el puerto USB. Gracias.

Clipo

¡Hay que ver lo que pensáis! No es mala idea, pero no va a funcionar. Por varias razones, aunque quizá la principal es que PlayStation 2 sólo reconoce 4 tipos de discos: los CDs de PlayStation, los CDs de PlayStation 2, los Vídeo DVDs y los DVDs de PlayStation 2. Ni siquiera reconoce los CDs de Vídeo CD, así que si habías pensado en cargar juegos de PC a través de la consola, te vas a quedar con las ganas. Hay más razones técnicas, pero con ésta ya cancelas toda posibilidad.

El vídeo ya no graba

¿Qué hay, colegas? Soy Jordi y os sigo desde el primer número. Os escribo porque tengo un problemón, la cuestión es que tengo la manía de grabar en vídeo las CGs y las intros de los juegos y hasta ahora no había tenido ningún problema. El caso es que me he comprado un vídeo nuevo y no me graba bien. Sintonizo perfectamente, pero se ve distorsionado y con rayas. Esto no me pasaba con mi otro vídeo y lo conecto igual. He probado con el cable euroconector y de antena, pero da igual. Espero que podías ayudarme.

Jordi Lorenzo (Barcelona)

Los caminos de la electrónica son casi tan inescrutables como los de la informática. Si nosotros te contáramos algunas cosas que nos

¡A todo trapo con mi... vespino!

Hola compañeros de lectura. Me llamo Adrián y me gustaría saber si hay o sacarán juegos de scooters, motos de 49 c.c. y si *GT3* saldrá en PS One.

Adrián.

Bueno, juegos de ciclomotores hay, ahora mismo, dos disponibles. Uno es la conversión de Bit Managers del arcade *Radikal Bikers*, que consiste en repartir pizzas recorriendo ciudades a toda velocidad. Está a muy buen precio y resulta muy divertido. El otro es un juego llamado *Street Scooters*, de Eon, que resulta nada más que graciosete, aunque es barato.

Por enésima vez: sólo una pregunta por carta y no, *GT3* no saldrá para PS One. PS One no podría nunca con la calidad gráfica de *GT3*, que es el gran atractivo del juego.

pasan… En fin, veamos posibles soluciones. Por lo que nos cuentas, lo más probable es que las interferencias te las provoque alguno de esos canales locales que proliferan por ahí. Es decir, a la señal de la consola se acopla algún canal de TV. Si antes no te pasaba es porque no todos los vídeos se sintonizan en la misma banda, por lo que puede que a tu anterior aparato no se acoplara ninguna señal rara. Prueba a desconectar del vídeo el cable de antena que trae la señal de televisión. Es decir, conecta la consola al vídeo y éste al aparato de TV, pero desenchufa el cable RF que va de la pared al vídeo.

Si ya has probado con esto, lo más probable es que el problema venga del cable euroconector que estás usando, o de la clavija del vídeo en el que lo enchufas. Por el dibujo que nos mandas tiene dos, y una de ellas sólo acepta señal RGB. Prueba en las dos (ya lo habrás hecho) y, lo que es más importante, prueba con otro cable. Haz una cosa, si consigues solucionarlo mándanos otra carta, porque estamos intrigados. Y si alguno de vosotros sabe la solución, no dudéis en escribirnos: así nos enteramos todos.

Pistolas con adaptador G-Con

Hola, me gustaría haceros una consulta. Hace poco me compré la pistola P99K Light Blaster y en la caja me vino una especie de conexión de colores, con un cable bastante corto y en las instrucciones no pone nada. Me estoy volviendo loco, ¿me podéis decir para qué sirve?

Biel Villalonga (Baleares)

Ese adaptador que no sabes qué es ni dónde se conecta no es otra cosa que el adaptador G-Con, un aparato que permite que, al jugar en el modo G-Con, la precisión de la pistola sea infinitamente superior. La manera correcta de conectarlo es poniendo la parte rectangular en el puerto de la consola, donde normalmente conectas el cable que va a la tele, y enchufar la clavija que le sobra a la pistola a la conexión amarilla del adaptador. Bien, ahora tienes dos opciones. Una es conectar el cable que va a la tele al otro extremo del adaptador y listo. La otra es conectar la consola directamente con los cables de Audio/Vídeo (rojo, blanco y amarillo). Es muy sencillo: pones el cable amarillo encima de la clavija de la pistola y el rojo y el blanco en su lugar para después conectar los otros extremos al aparato de TV, si éste tiene este tipo de entradas. Si tienes varias pistolas, podrías conectarlas una encima de otra ya que la clavija que le sobra a la pistola es una especie de ladrón.

Adaptador G-Con

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con gusto la incluiremos.

- **IA:** Es la abreviatura que se emplea al referirse a la Inteligencia Artificial, es decir el conjunto de órdenes que consiguen que los personajes (naves, coches, soldados...) controlados por la consola se comporten de una manera aparentemente inteligente. Cuanto más complejo es este conjunto de órdenes más realista resultará el comportamiento del personaje, pero también le cuesta más trabajo al procesador manejarlo. Si la IA es baja, los personajes se comportan siempre de la misma manera, reaccionando igual a todas las situaciones. Un buen ejemplo de IA son los enemigos de *Medal of Honor*, que te pueden devolver las granadas que les lances.
- **LOCALIZADO:** Decimos que un juego está localizado cuando ha sido traducido y doblado al idioma del país donde se va a vender, en este caso, al castellano. Es decir, un juego localizado es el que tiene, tanto los textos de pantalla como las voces, en castellano.
- **RESOLUCIÓN:** Viene definida por el ancho y alto de la imagen en píxels y el número de colores que se muestran o se pueden mostrar simultáneamente. Cuanta mayor sea el número de píxels mayor nitidez y detalle tendrá la imagen. Por norma general, los juegos de consola suelen tener una resolución de 640X480 píxels, aunque en PC se puede llegar a 1600X1200, debido principalmente a que los monitores de los ordenadores son capaces de mostrar mayor resolución que la pantalla de una televisión, mucho más limitada.

Simuladores de vuelo

Hola, me gustaría que me recomendaseis algún juego de simulación de vuelo que esté bien. Hasta siempre.

Xani Mani

Si buscas un simulador simulador, el único juego en PlayStation que merece este nombre es *Wing Over 2*, ahora en Serie Valor. Eso sí, es un simulador de verdad, de esos en los que hay que despegar y aterrizar, pero no de disparar a aviones enemigos como si fuera un mata-mata. Teniendo en cuenta su precio, te lo recomendamos muy en serio: si perdonas sus gráficos simples y eres paciente, descubrirás un género muy entretenido. Si buscas un shoot'em up de aviones con pinta de simulador, hazte con *Eagle One*, que también está en una serie económica.

Eagle One

Fútbol: ¿arcade o simulador?

Hola amigos! Os escribo por el siguiente motivo: ¿por qué Konami ha cambiado su política en su último *ISS*? Me refiero a que en PS siempre se ha pronunciado por seguir la línea "PRO" y ahora en su ultimo lanzamiento nos ha "obsequiado" con un CD de carácter "arcade". ¿Sabéis a qué se debe este cambio?

Oscar

Konami siempre ha tenido esas dos ramas futboleras, aunque en PlayStation se había decantado siempre por la simulación. Más que un cambio, ha sido un intento de diversificar la oferta en ambas ramas para tratar de llegar a los usuarios que prefieren el enfoque arcade. De todos modos, puedes estar tranquilo, porque muy pronto se pondrá a la venta la secuela del *Pro Evolution*, es decir, de la serie simulador, que va a mejorar notablemente algunos aspectos del primero, especialmente gráficos, y que es una delicia jugable.



ISS Pro Evolution 2

Consultorio

¿En castellano o en inglés?

Estoy con ustedes desde hace mucho tiempo, pero cada vez que miro la guía de compras y leo el idioma en que está el juego me sorprende mucho cuando leo que está en español y luego me lo encuentro en inglés. O ustedes se equivocan o quieren decir que el manual está en español. Alquilé el *Legend of Dragoon*, que en la revista pone que está en castellano, y estaba en inglés y era un juego original. No es la primera vez que me pasa, y deberían especificar mejor las cosas. Gracias por atenderme.

✉Alberto Zamorano

Mucho nos tememos que tu problema está en el local donde alquilas los juegos, ya que lo que te alquilan son juegos de importación. Como puedes comprender un juego como *Legend of Dragoon* sale en cada país en su idioma, si el que tú has alquilado está en inglés es porque no es un juego español. Podemos equivocarnos en la Guía de Compras, un error es humano, pero precisamente con este juego en concreto no hay ninguna duda. Ten cuidado con lo que alquilas y compras.





Legend of Dragoon

¡Que vuelva Crash!

Hola amigo, quiero que sepáis que me encanta vuestra revista y que soy un fan de Crash Bandicoot. Me gustaría saber si habrá más entregas y si serán para PlayStation o para PS2. Adiós y gracias.

✉Ramón García (Sevilla)

Pues sí, tranquilo, que va a haber más juegos de Crash Bandicoot y saldrán, casi con toda seguridad, sólo en PS2. No te podemos dar fechas, aunque seguro que muy pronto tenemos más cosas que contarte.

Series económicas

Hola, amiguetes de PlayManía. Sólo quería saber si en los juegos de Play 2 también va a haber línea Platinum, Value Series, etc. Por cierto, tengo la Play 2 y a veces los juegos se me bloquean al cargar o al cambiar de disco (en juegos que tienen más de uno), ¿sabéis por qué puede ser? Seguid así con esta revista tan genial.

✉Álvaro de la Mata (Madrid)

Seguramente habrá series especiales, pero todavía tardarán bastante tiempo en ponerse en marcha, igual que ocurrió con PlayStation. Dale al menos un año o dos hasta que esto ocurra.

Por otro lado, sí es cierto que los juegos de más de 2 discos de PlayStation dan problemas en PS2. Debe ser una cuestión del sistema operativo, pero no sabemos darte una solución...

PlayManía on line

Ahora podéis enviar vuestras consultas y sugerencias, además de por carta, a través del correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/PlayManía, o enviando vuestros e-mail directamente a: PlayManía@hobbypress.es. No dejéis de visitar nuestra página, hay más buzones muy interesantes.

ALFOMBRAS PARA BAILAR

Hola adictos a la PlayStation. Me gustaría saber cuándo pondrán a la venta las alfombras para el juego *Dancing Stage Euromix* y qué compañía, porque ya tengo el juego y no están las alfombras.

Alfombra de Sony

✉Alberto Díaz

Aunque Guillemot iba a poner una alfombra a la venta, finalmente ha decidido no hacerlo, con lo cual la única opción que te queda es comprar *El Libro de la Selva*, que lleva incluida la alfombra, porque por libre no la hay. Habrá que esperar un poco a ver qué pasa con el tema...

A VUELTAS CON EL PRECIO DE PS2

Hola Playmaníacos. Me llamo J.L. y me gustaría saber cuando traerán más PlayStation 2 a España y, más o menos, cuanto tiempo tardarán en bajarla de precio y cuanto costará para Navidades.

✉Juan Luis Trincado Alonso(Madrid)

Para empezar, ya puedes comprar una PS2 en casi cualquier sitio, porque hay de sobra. Hay quien dice que podría bajar de precio en verano. En cualquier caso, puede que no baje ni en verano ni en Navidad. No sabemos qué es lo que Sony quiere hacer y, en teoría, este año están solos en el mercado, por lo que no tienen ninguna necesidad de bajar el precio. Paciencia y a cruzar los dedos.

BOMBAZOS EN PS ONE

Hola chicos de PlayManía, tengo algunas dudas y espero que podáis resolverlas. Sé que a PlayStation no le queda mucha vida, pero ¿me podríais decir cuáles serán sus próximos lanzamientos importantes?

✉Specter

Algunos de sus lanzamientos más importantes serán *C-12, Alone in The Dark IV, Black & White, Harry Potter, Vanishing Point, FIFA 2002*... Además, estáte atento a los lanzamientos en serie económica, porque seguro que hay juegos geniales que en su momento no compraste y con los que te puedes divertir muchísimo. Que su precio sea bajo no quiere decir que sea malos...

PUERTOS DE EXPANSIÓN

Hola amigos de PlayManía. Acabo de comprarme una PS2 y he visto en la parte de atrás un hueco que dice "Expasion Bay" y no sé ni qué es, ni para qué sirve. ¿Me lo podríais decir vosotros?

✉Sergio Padrino

Para cualquier cosa que se le ocurra a Sony, ¿qué te parece un Disco Duro? Puede que sirva para más cosas... cuando se inventen.

SEGA Y PLAYSTATION 2

Hola, playmaníacos. Os escribo desde Madrid y quería haceros una pregunta: ¿saldrán juegos de Dreamcast para PlayStation? y si es así, ¿saldrán los fabulosos *Crazy Taxi* y *Virtua Tennis*? Un saludo y seguid así.

Para PlayStation no, van a ser para PS2. El primero en ponerse a la venta, a mediados de abril, será *Crazy Taxi*. De *Virtua Tennis* aún no se ha dicho nada, aunque es posible que sea otra de las conversiones. En el E3 darán una lista con 5 nuevos títulos.



Crazy Taxi



500 ptas.

de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

**DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE MAYO DE 2001.**

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola.
MC: Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción



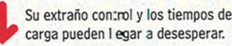
LOS IMPRESCINDIBLES

→ C-12 → DINO CRISIS 2 → FEAR EFFECT 2 → PACK METAL GEAR → RESIDENT EVIL 3 → SILENT HILL → TOMB RAIDER CHRONICLES

A Sangre Fría

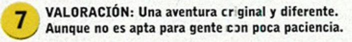
Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años





↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.



7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

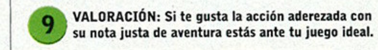
C-12: Resistencia Final

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Si interesante mezcla de géneros, trepidante ritmo y espectacularidad.

↓ La lentitud de la cámara, alguna ralentización y su elevada dificultad.



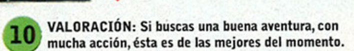
9 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción aderezada con su nota justa de aventura estás ante tu juego ideal.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

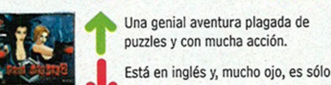
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.



10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura, con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

La Amenaza Fantasma (Precio E.)

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Fiel adaptación del argumento y ambientación de la película.

↓ El desarrollo es demasiado lineal y el juego de cámaras engaña.

8 **VALORACIÓN:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es largo, difícil y barato.

Medievil 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

Metal Gear & Special Missions

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, junto a su ampliación.

↓ La aventura puede resultar corta, pero sumada a las *Special Missions*...

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Nightmare Creatures II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El horrible aspecto de las criaturas y el tétrico ambiente.

↓ El sistema de combate se reduce a un par de combos.

8 **VALORACIÓN:** Es uno de los beat'em ups aventureros más conseguidos... y sangrientos.

Resident Evil 3 (Precio especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Silent Hill (Precio especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años





↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.

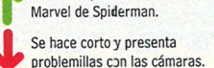
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

Spiderman

Compañía: Activision **Precio:** 7.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años





↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.

↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Spiderman protagoniza su primera aventura en Play, con muy buen resultado.

Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Syphon Filter 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.

↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Tenchu 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 **VALORACIÓN:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.



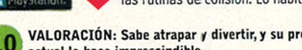
Tomb Raider IV (Precio especial)

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Recupera la esencia de la primera parte con una ambientación de lujo.

↓ Algún problema de texturas y con las rutinas de colisión. Lo habitual.



10 **VALORACIÓN:** Sabe atrapar y divertir, y su precio actual lo hace imprescindible.

Juegos Arcades



LOS IMPRESCINDIBLES

- → BEATMANIA → CAPCOM GENERATIONS
- → BUST A MOVE 2 → INCREDIBLE CRISIS
- → POINT BLANK 2 → TIME CRISIS PROJECT T.

Beatmania European Edition

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.

↓ Que puede que no a todo el mundo le "mole" ejercer de Disc Jokey.

9 VALORACIÓN: Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



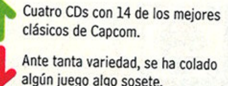
↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

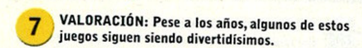
Capcom Generations

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.



7 VALORACIÓN: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

Dancing Stage Euromix

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...

↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.

7 VALORACIÓN: Todo un acierto para aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ Al principio se hace un poco pesado y es una aventura muy simple.

7 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, en especial si te gusta la serie.

Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 VALORACIÓN: Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

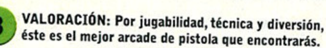
Time Crisis: Project Titan

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengas una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.



8 VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.



Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años







↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quien jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 VALORACIÓN: Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.



Time Crisis (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años

↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.

↓ Cuando ya te conoces el recorrido lineal, puede perder interés.

8 VALORACIÓN: Un juego de pistola muy bueno, que enganchará a los seguidores del género.

True Pinball (Precio especial)

Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años

↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Vib Ribbon

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tus CDs de música son niveles nuevos de juego. ¡Qué original!

↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención.

7 VALORACIÓN: Un juego musical original y divertido. Además es tan largo como tu colección de CDs.

Juegos de Rol/Aventuras Gráficas



LOS IMPRESCINDIBLES

- → DRÁCULA RESURRECCIÓN → EL DORADO
- → FINAL FANTASY VIII → FINAL FANTASY IX
- → LEGEND OF DRAGOON → KOUDELKA

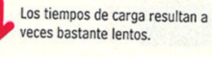
Amerzone

Compañía: Microids **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS. **Edad:** +16 años



↑ Una aventura gráfica con una gran historia y puzzles muy cerebrales.

↓ Los tiempos de carga resultan a veces bastante lentos.



7 VALORACIÓN: Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran elección.

Drácula Resurrección

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.

↓ Algunos puzzles resultan ser demasiado retorcidos.

7 VALORACIÓN: Una compra muy recomendable para los seguidores de las aventuras gráficas.

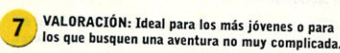
El Dorado

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.

↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.



7 VALORACIÓN: Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 VALORACIÓN: Si te gusta el rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.

Final Fantasy VIII (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Una obra maestra, tanto por su argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos se hace algo pesado.

10 VALORACIÓN: Un juego de rol largo, cautivador, impresionante... Una delicia.

Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Grandia

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años



↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.

↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

7 VALORACIÓN: Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.



Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.



Deportivos



LOS IMPRESCINDIBLES

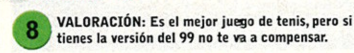
→ FIFA 2001 → DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
→ ISS PRO EVOLUTION 2 → K. KINGS 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años




↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.



8 VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

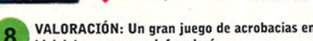
8 VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Freestyle BMX

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su originalidad y jugabilidad garantizan la diversión.
↓ Es muy parecido a la saga *Tony Hawk* y tiene deslices técnicos.



8 VALORACIÓN: Un gran juego de acrobacias en bicicleta que no os defraudará.

Espn Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

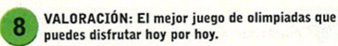
10 VALORACIÓN: El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar con tres amigos a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.



8 VALORACIÓN: El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.

ISS Pro Evolution 2

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años

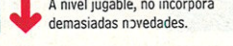
↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 VALORACIÓN: Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.

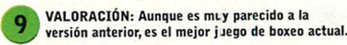
Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.



9 VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Libero Grande International

Compañía: Namco **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

7 VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.

Manager de Liga 2001

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

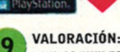


↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.
↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.

8 VALORACIÓN: Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 VALORACIÓN: Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R.2

Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 VALORACIÓN: La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen una juego muy interesante.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 VALORACIÓN: El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

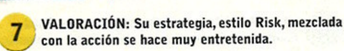
→ BUST A MOVE 2 → C&C RED ALERT
FRONT MISSION 3 → TETRIS MÁGICO DESAFÍO →
THEME PARK WORLD

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es un poco pobretón.



7 VALORACIÓN: Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 2 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años




↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se puede hacer algo corto, aunque en compañía...

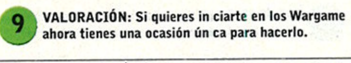
9 VALORACIÓN: Es una excelente conversión del arcade, altamente adictivo y a muy buen precio.

Comand&Conquer: Red Alert

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.



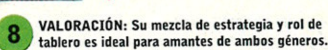
9 VALORACIÓN: Si quieres in ciarte en los Wargame ahora tienes una ocasión única para hacerlo.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.



8 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

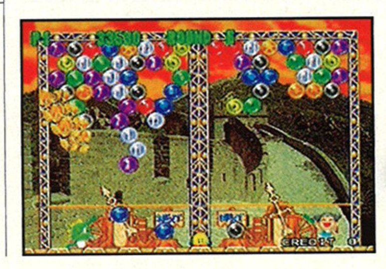
Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 VALORACIÓN: Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.



Tetris, un mágico desafío

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los personajes de la Disney con la jugabilidad de *Tetris*. Irresistible.
↓ Puede resultar un poco facilón y es mejor para jugar a dobles.

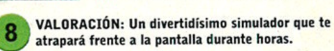
7 VALORACIÓN: Una oportunidad única de hacerte con un clásico imprescindible.

Theme Park World

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



8 VALORACIÓN: Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.

Velocidad

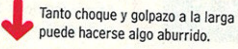


LOS IMPRESCINDIBLES
- → COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
- → DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
- → GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

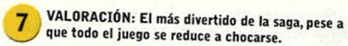
Destruction Derby Raw
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques, el número de coches en pantalla.



↓ Tanto choque y golpazo a la larga puede hacerse algo aburrido.



7 VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Looney Tunes Racing
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tipo *Crash Team Racing*, con algunas novedades y ambiente Warner.

↓ No es tan largo y complejo como *CTR*, de corte más infantil.

7 VALORACIÓN: Es original, divertido y muy recomendable, pero no llega a la altura de *CTR*.

Road Rash Jailbreak
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V, MT. **Edad:** +16 años



↑ Divertidos modos de juego con un sencillo planteamiento.

↓ Resulta monótono jugando solo y tiene fallo gráficos.

7 VALORACIÓN: Un buen arcade de motos, bastante espectacular y con buen precio. Le falta variedad.

Driver 2
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años

↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!

↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.

Toca World Touring Cars
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

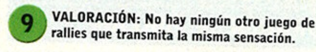
10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Colin McRae Rally 2.0
Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Un exceso de popping y pixelación le roba la nota de 10 puntos.



9 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

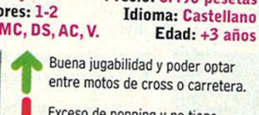
F1 Championship Season 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ Gran calidad gráfica y muchas variables reales de la temporada.

↓ Demasiado parecido a *F1 2000*, es una simple actualización.

9 VALORACIÓN: Si ya tienes *F1 2000*, éste no te va a aportar nada nuevo, aunque es el mejor.

Moto Racer World Tour
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

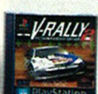


↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.

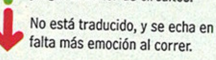
↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.

8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

V-Rally 2 (Precio Especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.



↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Crash Team Racing (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Gran Turismo 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

NFS V: Porsche 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

Vanishing Point
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



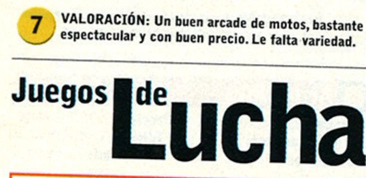
↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.

↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 VALORACIÓN: Se va a haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.



Juegos de Lucha



LOS IMPRESCINDIBLES
- → FIGHTING FORCE 2
- → TEKKEN 3
- → STREET FIGHTER ALPHA 3

Fighting Force 2
Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.

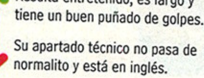
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 VALORACIÓN: Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.

Mortal Kombat Special Forces
Compañía: Midway **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.



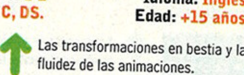
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

6 VALORACIÓN: Un beat'em up que pica por su sencilla mecánica. Lástima de gráficos.

Bloody Roar 2 (Precio Especial)
Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.



↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

7 VALORACIÓN: Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...

Gekido (Precio especial)
Compañía: Infogrames **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años

↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.

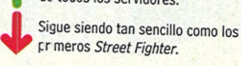
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 VALORACIÓN: Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.

Street Fighter Ex Plus Alpha (Plat.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +15 años



↑ El renovado y atractivo look gráfico de todos los servidores.



↓ Sigue siendo tan sencillo como los primeros *Street Fighter*.

6 VALORACIÓN: El salto a las 3D no resultó tan innovador como cabría esperar.

Wipe3out Especial Edition
Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años





↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.

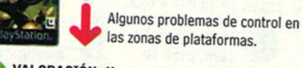
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

8 VALORACIÓN: Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

Jedi Power Battles
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.



↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 VALORACIÓN: Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

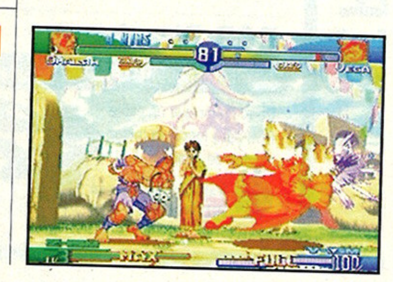
Street Fighter Alpha 3 (Precio E.)
Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +16 años



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.

↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 VALORACIÓN: Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.



Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES



→ ABE'S ODDYSEE → CRASH BANDICOOT 3
→ PATO DONALD CUAC ATTACK → RAYMAN 2
→ SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN → TARZÁN

102 Dálmatas: cachorros al rescate

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La animación de los perritos. Es largo divertido y variado.

↓ Muy parecido a la saga *Spyro*, pero sin su variedad y complejidad.

7 VALORACIÓN: Un plataformas parecido a Spyro, pero más asequible para los más jóvenes.

Abe' Oddysee (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.

↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

10 VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.

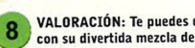
Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.

↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.



8 VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



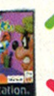
↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.

↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

8 VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.

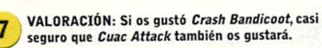
Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.

↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.



7 VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.

Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.

↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

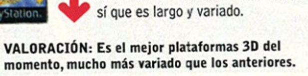
9 VALORACIÓN: Un gran plataformas 3D, lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.



10 VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.

↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

The Grinch

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

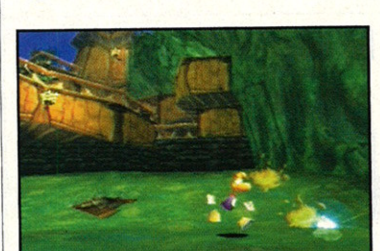


↑ El doblaje es de lo que quitan el hipo. Original y muy gracioso.

↓ Su trama es demasiado navideña y algunos escenarios son similares.



8 VALORACIÓN: Un plataformas con aventurilla muy fresco y original. Le falta variedad de escenarios.



Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES

→ EL MUNDO NUNCA ES...
→ ALIEN RESURRECCIÓN
→ MEDAL OF HONOR UNDER.

007 El Mundo Nuca es Suficiente

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.

↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.

Alien Resurrección

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy d fícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

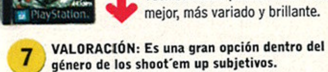
Armorines

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.

↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.



7 VALORACIÓN: Es una gran opción dentro del género de los shoot'em up subjetivos.

Medal of Honor Underground

Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

8 VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.



Eagle One (Precio especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Poder pilotar un Harrier en una sucesión de atractivas misiones.

↓ Algunos defectos técnicos, y ciertos problemillas de control.

7 VALORACIÓN: Es una más que sólida alternativa a la saga *Ace Combat*: un gran simulador de vuelo.

Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

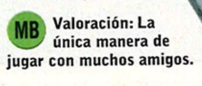
7 VALORACIÓN: No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

PERIFÉRICOS

MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 3.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.

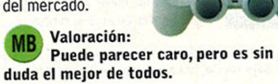


MB Valoración: La única manera de jugar con muchos amigos.

Dual Shock

Distribuye: Sony **Precio:** 4.300 ptas.

El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.



MB Valoración: Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.

4 MB Clear Blue

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

60 bloques sin comprimir a un precio sorprendente. Su calidad es inmejorable.

E Valoración: Tiene un precio genial para una buena calidad.

Analog Stick

Distribuye: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.

E Valoración: Es caro, pero su calidad compensa.

RGB Piranha

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

E Valoración: Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.

360 Modena Ferrari

Distribuye: Guillemot **Precio:** 10.990ptas.

Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.



E Valoración: Buen precio, y es compatible con PS2

PlayStation 2

LOS IMPRESCINDIBLES



→ FIFA 2001 → INT. SUPERSTAR SOCCER
→ MOTO GP → SSX SNOWBOARD
→ TEKKEN TAG TOURNAMENT → Z.O.E.

Dead or Alive 2

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras..
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +11



↑ La cantidad de personajes que pone en pantalla a la vez.
↓ Es un poco monótono y limitado, como suele pasar en los beat'em up.

7 **VALORACIÓN:** Bajo su interesante apartado gráfico se esconde un título repetitivo.

Evergrace

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



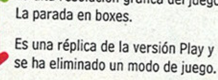
↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes
↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 **VALORACIÓN:** Hasta que lleguen RPGs más completos, éste puede apagar tu ansias de aventura.

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ La alta resolución gráfica del juego. La parada en boxes.
↓ Es una réplica de la versión Play y se ha eliminado un modo de juego.

6 **VALORACIÓN:** Un buen juego de Fórmula 1, pero muy parecido a la versión de Play. No sorprende.

F1 Racing Championship

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Su genial jugabilidad y sus variados modos de juego.
↓ Es la temporada 99 y tiene algunos fallos técnicos.

7 **VALORACIÓN:** Por ahora es el mejor simulador de F1, por jugabilidad, opciones y precio.



FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.
↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 **VALORACIÓN:** Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3

↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

Kessen

Compañía: EA/Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15



↑ Las escenas de combate. Las variables "políticas".
↓ Imperdonable que esté en inglés. No es demasiado largo.

7 **VALORACIÓN:** Es un juego innovador y capaz de enganchar, especialmente si te gusta la estrategia.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.
↓ Tiene hasta los defectos de Play: irregular IA y barullos en la zona.

7 **VALORACIÓN:** Es un buen simulador de basket, pero no aprovecha las posibilidades de PS2.

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo multijugador es flojo.

8 **VALORACIÓN:** Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

Oni

Compañía: THQ **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18

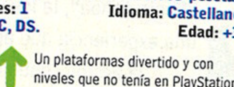


↑ Su perfecta conjunción de lucha, acción e investigación.
↓ Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Si eres paciente, esta aventura te ofrecerá muchas horas de diversión.

Pato Donald Cuac Attack!!

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ Un plataformas divertido y con niveles que no tenía en PlayStation.
↓ Es un clon de la serie *Crash* y muy similar a la versión PlayStation.

7 **VALORACIÓN:** Ideal para los amantes de las plataformas, aunque en PS2 esperábamos más.

Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Ridge Racer V

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores, los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.
↓ Su ritmo lento y su falta de acción puede desilusionar a más de uno.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

Silent Scope

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16

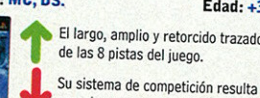


↑ Ser un francotirador para acabar con una situación de peligro.
↓ Pocas opciones de juego. Te lo acabas en menos de 3 horas.

5 **VALORACIÓN:** Es un típico juego de disparos, aunque no puedes utilizar una pistola.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.
↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.



Super Bust A Move

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El mismo puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que con el de PlayStation te sobra.

6 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero ya existe en PlayStation.

Zone of the Enders

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de manejar, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 **VALORACIÓN:** Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.

Star Wars Starfighter

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 **VALORACIÓN:** Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Tekken Tag Tournament

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.



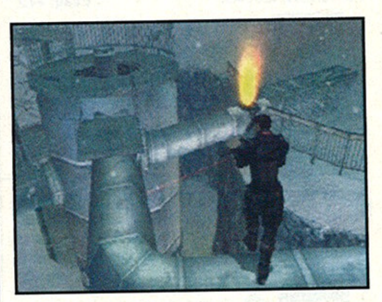
PlayStation 2 · Sony · Acción

Más allá de la acción y el terror

EXTERMINATION

Dentro de un par de meses, Sony va a inaugurar un nuevo género en PS2, bajo el explícito nombre "Panic Action". ¿Queréis saber algo más sobre él? Pues seguid, seguid leyendo...





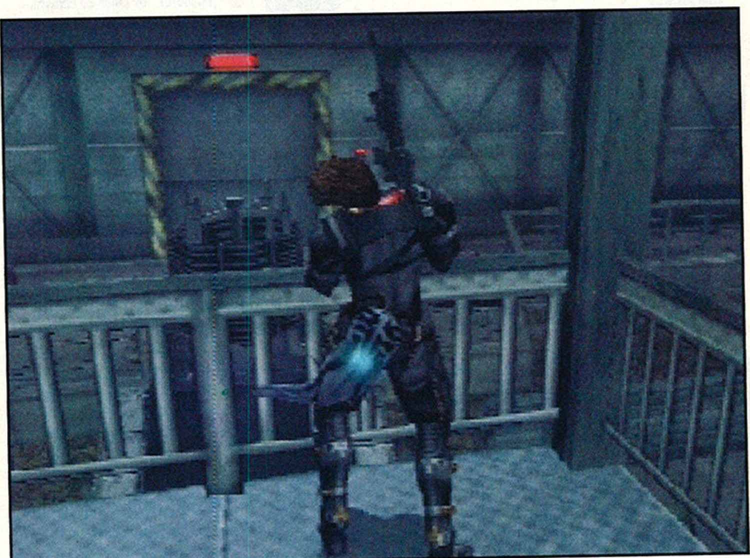


Las salas estarán repletas de cajas, charcos, interruptores y otros objetos con los que podremos interactuar.

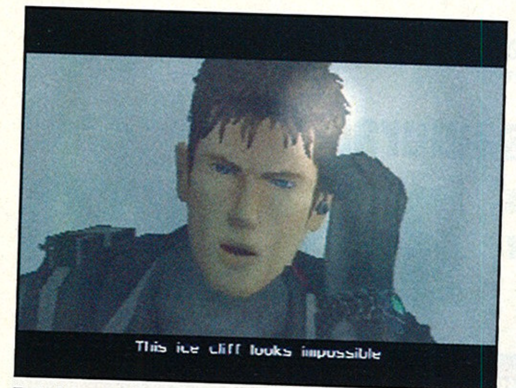
Extermination fue presentado por primera vez en el "Festival PlayStation" que Sony celebró durante el mes de febrero del pasado año. Según sus creadores, que lo han bautizado como el primer "Panic Action", la idea es ofrecer una experiencia que apuesta por la acción continua, sin descansos y con numerosos enemigos a los que batir, ofreciendo al mismo tiempo un enfoque tenebroso, una ambientación tan tétrica como angustiosa y opresiva. El resultado, al menos a primera vista, nos ha parecido una combinación muy atractiva e interesante, a caballo entre el ritmo trepidante de *Syphon Filter* y el concepto de *Resident Evil*, pero aplicado a las tres dimensiones. Tiene buena pinta ¿verdad?

Pues bien, a la hora de jugar, *Extermination* se va a convertir en una experiencia asfixiante, que invita a una cuidadosa investigación antes de dar el siguiente paso. Los principales responsables de esta continua tensión son unas desagradables larvas, relacionadas con un experimento y que son capaces de intoxicar, e incluso utilizar el cuerpo del protagonista como base para una gestación, al más puro estilo Alien. Obviamente, para acabar con este peligro y, de paso, buscar supervivientes en la base en la que transcurre el juego, tendremos a nuestro servicio un afilado machete y un rifle con múltiples posibilidades de expansión (por medio de módulos intercambiables que recogeremos a lo largo de la aventura). Y eso sí, a diferencia de la saga *Resident Evil*, la afluencia de enemigos suele ser más numerosa, constante y habitual, algo que sin duda hará las delicias de aquellos que busquen acción más frenética.

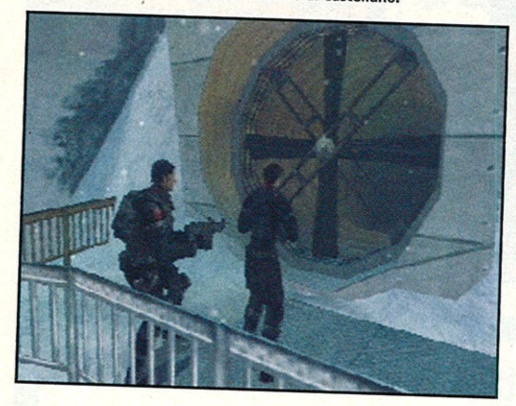
Extermination además ofrecerá los retos habituales del género, como



Los principales enemigos serán unas repugnantes babosas, que procurarán subirnos por la espalda para contaminarnos con su propio germen. Menos mal que hay vacunas...



Tanto los personajes como las criaturas están muy bien construidas y animadas, Además, llegará traducido al castellano.



Ten miedo a lo desconocido

Extermination va a apostar muy fuerte por la tensión y el desasosiego, para lo que utilizará constantemente un elemento muy socorrido: la oscuridad. Para remediarlo, y poder avanzar sin "comernos" todas las esquinas, contaremos con un rifle que viene equipado de serie con un foco luminoso, algo que nos permitirá contemplar, con un efecto bastante tétrico y muy logrado, todo lo que nos rodea. Aunque este efecto ya lo hemos visto en más juegos, en *Extermination* destaca por el elevado realismo que desprende la fuente de luz.



Acción con marcado sabor Syphon Filter y angustiosa ambientación al más puro estilo Resident Evil Pueden ser las claves del éxito de este Extermination.

buscar llaves, documentos que arrojen pistas sobre algún que otro puzzle y situaciones parecidas, pero en un entorno que hará especial hincapié en la acertada utilización de la oscuridad y la luz, la presión y escalofriantes efectos de sonido... elementos que se ven enfatizados considerablemente si jugamos en una habitación a oscuras.

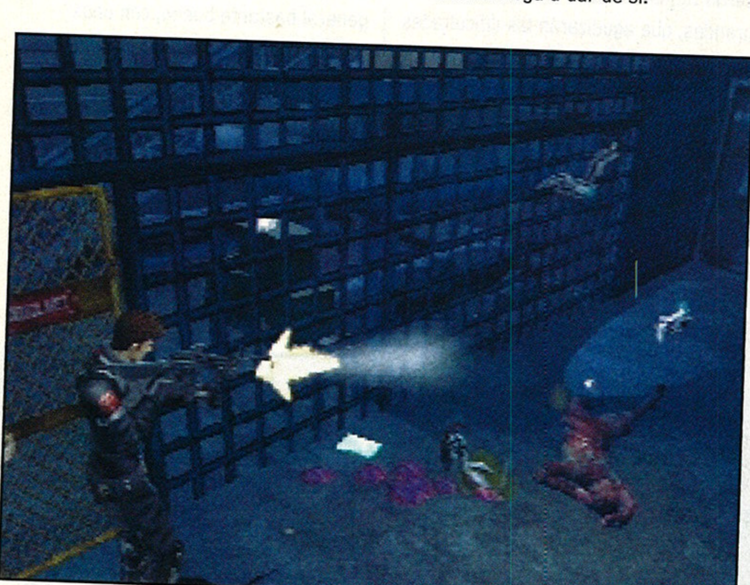
Por lo que hemos jugado, que no ha sido poco, parece que *Extermination* va a estar a la altura de la nueva máquina de Sony, tanto en lo que respecta a cuestiones gráficas, como en el innovador concepto de juego. Los modelos poligonales están construidos con todo lujo de detalles, los escenarios son bastante grandes y consiguen transmitir con acierto una atmósfera agobiante. En fin, en este primer acercamiento, *Extermination* nos ha parecido un gran juego, aunque habrá que esperar a una versión final para ver cuanto llega a dar de sí.







Uno de los elementos más novedosos del juego será que podremos cambiar algunas piezas del rifle, como la mira telescópica o las ráfagas de munición, dando como resultado un arma acorde a nuestra forma de jugar.



A la hora de apuntar y disparar, podremos utilizar dos perspectivas distintas. Desde la vista en tercera persona será más sencillo acabar con los bichos cercanos, y con la subjetiva, con los más alejados.



La clave

Tras algo más de tres horas de juego, *Extermination* nos ha causado una buena impresión. Es agobiante, rebosa acción, parece tener un argumento interesante y está bastante trabajado a nivel técnico... ¿Se puede pedir más?

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

□ PlayStation 2 □ Crave □ Lucha

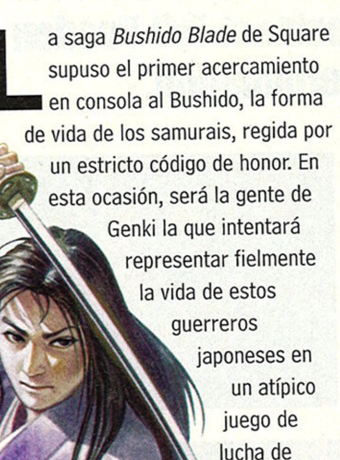
La dura vida del aprendiz de samurai

KENGO: MASTERS OF BUSHIDO

El estricto código de honor de los samurais, el Bushido, es la base sobre la que se asentará este peculiar arcade de lucha de Genki.







La saga *Bushido Blade* de Square supuso el primer acercamiento en consola al Bushido, la forma de vida de los samurais, regida por un estricto código de honor. En esta ocasión, será la gente de Genki la que intentará representar fielmente la vida de estos guerreros japoneses en un atípico juego de lucha de marcado carácter nipón.



Nada más empezar, *Kengo* nos permitirá elegir uno de los tres aspirantes a samurai disponibles y un Dojo de entrenamiento donde se nos someterá a varias pruebas y tests, mediante los que aumentaremos los atributos iniciales del personaje, como fuerza, espíritu, etc. Después pasaremos al combate, que es donde *Kengo* se desmarcará realmente del resto de títulos de lucha.

Los enfrentamientos se desarrollarán de una forma muy realista obligándonos a atacar sin desordenar la guardia y a esquivar los embates del enemigo para devolver un golpe fatal. Los escenarios serán zonas cerradas y no demasiado grandes, que agudizarán las dificultades del sistema de daños del juego. Y es que no podremos recibir más de tres o cuatro sablazos graves, e incluso será posible eliminar al contrario de dos estocadas bien dirigidas, lo que imprimirá a los combates una tensión casi inexistente en otros títulos.

Gráficamente presentará un nivel general bastante bueno, con unos personajes muy bien modelados y unos escenarios bien realizados, aunque los bordes de los polígonos aparecen demasiado dentados. Donde no encontraremos pega alguna será en el apartado sonoro que reflejará fielmente el ambiente en el que se desarrolla el juego. En definitiva, un título original y con un aspecto muy prometedor.



Entrenamiento de Samurai

Los test de entrenamiento son una sucesión de minipruebas en las que cabe de todo: aporrear botones, repetir movimientos lo más rápido posible...





Los personajes estarán muy bien construidos y mostrarán animaciones tan bien conseguidas como fluidas.



El realismo de los combates también se apreciará en los efectos de nuestros golpes, y es que las espadas samurais están muy afiladas...

La clave

Sin duda, la clave es que no te importe enfrentarte a un estilo de lucha muy distinto al habitual y presidido por el rígido código samurai. Es un juego peculiar que requiere un esfuerzo por parte del jugador, ya que va más allá de lanzar ataques a lo loco.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 | Empire | Puzzle

Puzzles para compartir

KURI KURI MIX

Estamos ante un atípico y original puzzle ideado para compartir. Y diversión compartida vale por dos.

Kuri Kuri Mix nos va a proponer una sucesión de fases, de la más variopinta temática, que deberemos superar a base de habilidad y astucia combinando las acciones de dos personajes que se mueven por zonas independientes del mismo nivel. Así, si uno pulsa un interruptor puede hacer que el camino quede libre para el otro, que, a su vez, debe saltar sobre una plataformas que activa una puerta para que pase el primer personaje. Y todo ello mientras aparecen enemigos y trampas, y el tiempo no deja de correr incansable. Lo bueno del tema es que, aunque lo normal es que juguemos ayudados de un amigo, *Kuri Kuri Mix* también va a permitir que nosotros solos manejemos a los dos personajes, uno con cada stick. Os aseguramos que en cualquier caso la diversión, y las carcajadas, están aseguradas.

En lo referente a aspectos técnicos, *Kuri Kuri* parece cumplir bastante bien, ya que muestra precisos personajes poligonales sobre escenarios 3D de suave scroll y plagados de detalles. Además, podemos hacer zoom para buscar un ítem o acertar con un salto.

Sin duda, *Kuri Kuri Mix* puede ser una divertida y atractiva oferta para todos los usuarios de PS2 que busquen cosas diferentes, especialmente para jugar en compañía.



Al final de cada zona tendremos que luchar, cooperativamente, con un enemigo final.





Para llegar a la meta en el tiempo límite hemos de ir solucionando puzzles con uno y otro héroe.

La clave

El juego tiene un marcado look infantil que poco tiene que ver con su trepidante mecánica, pero que puede echar atrás a los jugones más talluditos. Lo que sería una pena, porque parece de lo más divertido para compartir.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

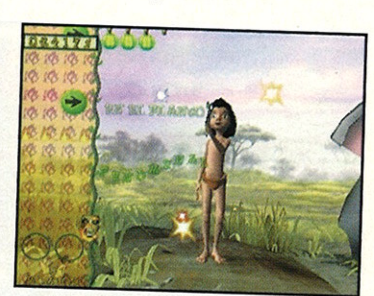
PlayStation 2 | Ubi Soft | Musical

Baila con Mowgli y sus amigos

EL LIBRO DE LA SELVA

Basado en la divertida y clásica película de Disney, nos llega este juego donde nuestras mejores armas serán... ¡¡nuestros pies!!


Mowgly tendrá que bailar con todos sus amigos al ritmo frenético de la selva.


Algunas combinaciones nos permitirán crear un muro de fuego que nos dejará respirar un poco.





El primero simulador de baile para PlayStation 2 está a punto de aterrizar en nuestro país para permitirnos mover el esqueleto al marchoso ritmo de las divertidas melodías de la película de Disney "El Libro de la Selva". Controlando a Mowgly, tendremos que ir superando a otros simpáticos personajes de la Selva como Baloo, Baghira o el rey Loui únicamente con la habilidad de nuestros pies, bailando canciones extraídas de la banda sonora de la película, pero retocadas para la ocasión con un ritmo más cañero.

El manejo es similar al de otros juegos del mismo estilo, pudiendo elegir entre la alfombrilla de baile o el Dual Shock 2. Eso sí, para disfrutar a tope lo suyo es tener la alfombrilla, que va a venir de serie con el juego sin que por ello cueste más, todo un acierto.

El Libro de la Selva presentará un aspecto gráfico muy cuidado y divertido, sobre todo en las animaciones de los personajes y en las excepcionales CGs entre nivel y nivel. Aunque en principio está recomendado para los más pequeños, se han incluido 5 niveles de dificultad y varios modos de juego que pondrán en apuros a bailarines de todas las edades.


El divertido aspecto gráfico y la jugabilidad nos van a asegurar muchas horas de diversión.

La clave

Para ser el primer juego de baile de PS2, tiene muchas opciones de convertirse en un imprescindible en tu juegoteca, siempre y cuando te vaya eso de "mover el esqueleto". Además, va a incluir la alfombrilla por un buen precio.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation · Infogrames · Deportivo

Vuelve el fútbol arcade

UEFA CHALLENGE

Infogrames se prepara para sorprendernos con un nuevo juego de fútbol que tiene en sus numerosas licencias y fácil jugabilidad sus principales bazas.



Aunque a priori no llegará a la calidad de otras sagas futboleras como *FIFA* e *ISS*, *UEFA Challenge* presentará un estilo de juego más arcade que sin duda atraerá a más de uno. Sus principales virtudes no llegarán de la mano de la calidad gráfica, que la tendrá, sino de la gran cantidad de modos de juegos que ofrecerá y del hecho de contar con los nombre reales de los jugadores de los mejores equipos del viejo continente, con Figo a la cabeza. Con ellos podremos participar en las principales ligas europea y demás competiciones continentales.

Por lo demás, dispondremos de las opciones típicas en cuanto a la configuración de los partidos. Si la versión final mejora en ciertos aspectos técnicos, estaríamos ante un juego capaz de codearse con los mejores.



Disfrutaremos de numerosas animaciones para ilustrar los incidentes de los partidos.

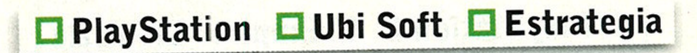


Jugaremos bajo todo tipo de condiciones climáticas, incluida una espectacular nevada.

La clave

Sus muchas licencias, y el aval de jugadores del carisma de Figo pueden llevar a este UEFA a lo más alto. Sólo hace falta que se pulan ciertos aspectos que en la beta que hemos probado aún estaban un poco verdes

PRIMERA IMPRESIÓN: MB



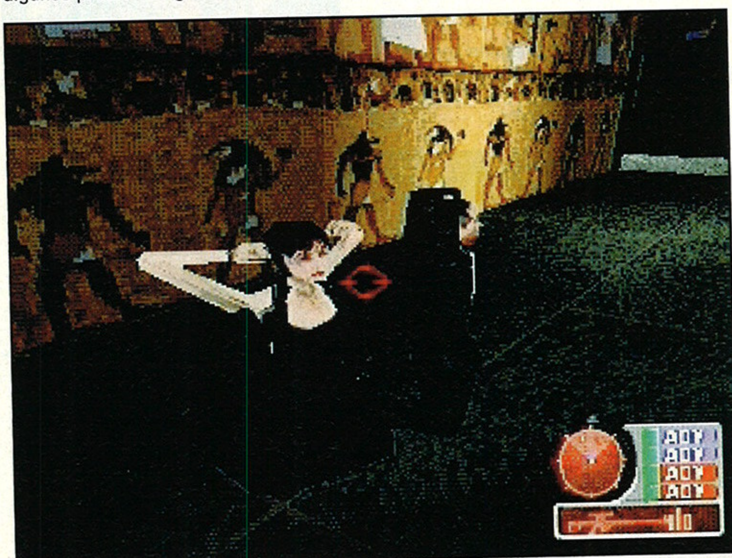
Vuelven los hombres de Harrelson

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

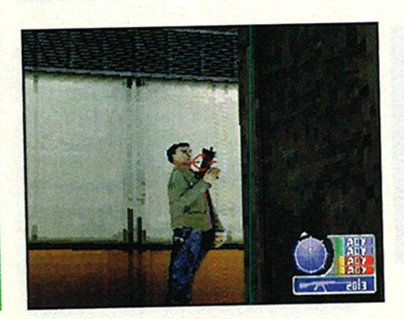
Ponte al mando de un equipo antiterrorista y descubre lo apasionante que puede ser la mezcla de acción y estrategia característica de esta saga.

En *Rogue Spear* tendremos nuevamente a nuestro cargo a un equipo de especialistas en acciones de "extrema delicadeza", como rescate de rehenes o eliminación de amenazas terroristas. Nuestra tarea será coordinar todo lo relacionado con el asalto, desde la elección de los hombres adecuados hasta el armamento y la táctica a seguir, para luego, durante la misión, manejar a nuestros hombres como si de un shoot'em up se tratara. Eso sí, podremos dar órdenes simples a otros equipos o incluso controlarlos cuando queramos, por lo que el juego presentará una faceta estratégica muy acusada.

El control al principio se hace un poco lioso por la gran variedad de acciones que podremos realizar, aunque no es difícil llegar a acostumbrarse. Su principal inconveniente lo encontramos en el apartado técnico, con unos gráficos bastante mediocres, escenarios muy simples y una gran brusquedad en los movimientos. En resumen, un juego que podría llegar a ser muy atractivo si se solucionan algunos problemas gráficos.



El apartado gráfico resulta demasiado oscuro y poco detallado, lo que ayuda a que el juego resulte atractivo a primera vista. Las virtudes de *Rogue Spear* están más en su faceta estratégica.



La clave

Aunque a primera vista pudiera parecer un shoot'em up, este *Rainbow Six*, como los demás juegos de la serie, en realidad es un juego de estrategia bélica. Si mejorara su apartado gráfico seguro que ganaba adeptos.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation · Eidos · Velocidad

Los juguetes se motorizan

TOY STORY RACER

Los juguetes de Toy Story se suman a la moda de los divertidos arcades de karts.



Tras el lanzamiento de *Looney Tunes Racing*, digno representante del género de carreras de karts encabezado por *Crash Team Racing*, ahora está a punto de llegarnos *Toy Story Racing*, un título que seguirá las premisas del género ofreciéndonos una gran variedad en cuanto a personajes y escenarios y una acción desenfrenada amparada en un práctico control de los vehículos. Obviamente, los protagonistas indiscutibles serán los personajes de las películas de Pixar, lo que ya es una garantía de buen humor y diversión.

Lo cierto es que el título de Disney Interactive apunta mar eras, sobre todo si nos fijamos en el gran número de circuitos y pruebas a realizar. No obstante, deberá mejorar en algunos aspectos, pues en la versión que hemos probado el control no es todo lo preciso que nos gustaría y lo enrevesado de los circuitos provoca algunos barullos, lo que puede restar dinamismo al desarrollo del juego.

Todavía es pronto para emitir un juicio definitivo, pero si estos aspectos no cambian, todo parece indicar que este *Toy Story Racing* no amenazará el reinado del divertidísimo *CTR*.



Estarán presentes los personajes más famosos de las películas, cada uno con su estilo propio.

La clave

No parece que *Toy Story Racer* vaya a llegar a la calidad de *Crash Team Racing*, aunque si mejora su apartado gráfico podría colocarse entre los mejores exponentes de este divertido género. Especial para los más pequeños.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation · THQ · Arcade

De paseo por "Euroreptarland"

RUGRATS IN PARIS

Los bebés de Rugrats regresan a PlayStation con un curioso compendio de minijuegos.







Los retos a los que nos enfrentará el juego serán de lo más variopinto y estarán divididos en diversas zonas temáticas.

La adaptación de la película de esos traviesos bebés nos llegará dentro de poco de la mano de THQ. En esta ocasión, los protagonistas de la serie de televisión abandonarán el estilo de juego de sus anteriores aventuras para centrarse en un "party game" un poco peculiar, ya que la acción se centrará en el modo de un solo jugador. La modalidad multijugador se limitará al enfrentamiento con otro amigo en distintas pruebas, pero por turnos, con la pérdida de emoción que eso conlleva.

El mecanismo será muy simple: tras escoger un personaje nos lanzaremos a visitar las distintas zonas temáticas de un gran parque de atracciones repleto de casetas de minijuegos en los que ganar tickets con los que podremos obtener ítems especiales en la tienda de regalos para ir abriendo más juegos.

Todo en *Rugrats in Paris* está pensado para los más pequeños, por lo que las pruebas serán muy simples: lanzar tartas a unos ninjas de cartón, recoger burbujas subidos en un coche de choque... Tanto el apartado gráfico, totalmente 3D, como el sonoro presentarán un buen nivel. Por lo demás, diversión fácil y directa que sin duda sabrán apreciar los más pequeños de la casa.

La clave

Es un juego para los más pequeños, tanto por sus famosos protagonistas como por el tipo de retos a los que nos enfrenta. Los jugadores de más edad no le van a encontrar demasiados atractivos juego.

PRIMERA IMPRESIÓN: 



Demuestra que sabes de fútbol y completa los Pasatiempos para poder ganar uno de los **15 juegos *Manager de Liga 2001*** que **Codemasters** y **PlayManía** sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR







EN BUSCA DE UN CENTRAL

EMPIEZA LA TEMPORADA, Y HAY QUE MIRAR EL MERCADO DE JUGADORES Y HACERSE CON LOS MEJORES CENTRALES. ¿Qué te parece si ahora no buscamos ni uno, ni dos, sino 12 defensas conocidos mundialmente en esta Sopa de Letras? Sin duda formaríamos la mejor muralla defensiva del mundo.

Defensas a encontrar:

1. Abelardo
2. Ayala
3. Engonga
4. Ferreira
5. Hierro
6. Maldini
7. Mihailovic
8. Naybet
9. Nesta
10. Pikabea
11. Tellez
12. Thuram

O	T	M	S	L	O	Q	I	S	T	A	R	M	E	W
D	C	Ñ	A	G	I	D	P	R	E	E	O	I	A	F
R	N	S	C	L	A	L	F	T	B	B	S	H	Y	G
A	C	L	O	N	D	M	A	I	Y	A	J	A	A	B
L	V	R	A	R	P	I	M	E	A	K	L	J	L	O
E	D	K	Y	M	P	H	N	A	N	I	U	L	A	H
B	A	R	L	Y	D	E	V	I	P	P	R	O	T	S
A	R	I	E	R	R	E	F	M	A	R	E	V	I	Z
T	O	H	T	S	S	E	T	G	T	S	N	I	C	B
C	H	M	I	U	R	T	I	T	S	A	G	C	Y	A
A	T	S	E	N	E	V	H	M	U	D	O	Y	L	P
D	A	L	P	L	I	U	E	N	V	E	N	L	G	V
P	Q	S	L	Q	R	T	V	O	L	A	G	N	Y	O
C	O	E	N	A	S	U	G	Y	T	N	A	L	M	R
A	Z	U	M	T	R	H	I	E	R	R	O	S	T	C

LO QUE EL OJO NO VE

CON FRECUENCIA SE PRODUCEN EN EL ÁREA JUGADAS POLÉMICAS QUE LOS POBRES ÁRBITROS NO PUEDEN VER CON CLARIDAD.

Por eso ahora te pondrás en su lugar e intentarás descubrir y señalar con un círculo cuatro balones iguales al que está señalado en rojo. Pueden estar girados, así que presta atención.



CRUCIGRAMA VERTICAL

Y AHORA EL INESTIMABLE CUESTIONARIO FUTBOLÍSTICO, PARA COMPROBAR VUESTRA CULTURA BALOMPÉDICA. Y es que para jugar a *Manager de Liga 2001* tenéis que saber de esto un rato... Busca el nombre de un estadio nacional en las casillas naranjas.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12



Definiciones:

1. La selección española ganó una medalla de oro en la... **2.** Mítico equipo alemán. **3.** Imprescindible para la formación de un equipo. **4.** Equipo de pucela. **5.** Formación, escuadra. **6.** Delantero vasco. **7.** Apodo que reciben los jugadores del Arsenal. **8.** Veloz lateral catalán. **9.** Virtud militar del buen entrenador. **10.** Todos los equipos la quieren. **11.** Derrota aplastante. **12.** Estadio gallego de color celeste.

SOLUCIÓN:

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Manager de Liga 2001* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de abril de 2001 y el 25 de mayo de 2001.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Codemasters y Hobby Press.

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



CRAZY TAXI — ~~10.490~~ 9.990

F1 RACING CHAMPIONSHIP — 6.995

FIFA 2001 — ~~10.490~~ 9.990

MOTO GP — ~~9.900~~ 9.490



NBA LIVE 2001 — ~~10.490~~ 9.990



ONI — ~~10.990~~ 10.490



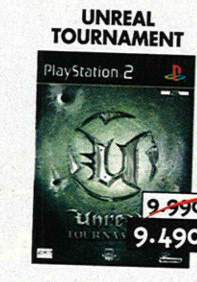
CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — ~~4.990~~ 4.790



DVD REMOTE CONTROL INTERACT — ~~4.990~~ 3.990



MEMORY CARD SONY 8 Mb — ~~6.990~~ 6.490





PLAYSTATION 2 — 74.900

QUAKE III REVOLUTION — ~~10.990~~ 10.490



SHADOW OF MEMORIES — ~~9.990~~ 9.490



STAR WARS: EP.1 - STARFIGHTER — ~~10.490~~ 9.990



UNREAL TOURNAMENT — ~~9.990~~ 9.490



ZONE OF ENDERS + DEMO MGS 2 — ~~9.990~~ 9.490



CABLE RF TV CENTRO MAIL — 1.590



MEMORY CARD SONY — ~~2.100~~ 1.990



TARJETA MEMORIA CENTRO MAIL 4 Mb. — 3.490



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 — ~~10.990~~ 6.990



PS one



PLAYSTATION PS ONE — 19.900

C-12: RESISTENCIA FINAL — ~~6.990~~ 6.490



CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 — ~~7.990~~ 7.490



DANCING STAGE EUROMIX — ~~7.490~~ 6.990



DIGIMON WORLD — ~~7.990~~ 7.490



DINO CRISIS 2 — ~~6.990~~ 6.490



DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO — ~~6.990~~ 6.490



DUCATI WORLD — ~~7.990~~ 7.490



EUROPEAN SUPER LEAGUE — ~~4.990~~ 4.490



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX — ~~7.990~~ 7.490



FIFA 2001 — ~~7.990~~ 7.490



FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490



ISS PRO EVOLUTION 2 — ~~7.490~~ 6.990



LIBEROGRANDE INTERNATIONAL — ~~6.990~~ 6.490

LION KING II: SIMBA'S M. ADVENTURE — ~~7.990~~ 7.490

MANAGER DE LIGA 2001 — ~~7.990~~ 7.490

POINT BLANK 3 — ~~6.990~~ 6.490

SUPERCROSS 2001 — ~~7.990~~ 7.490



THE LEGEND OF DRAGOON — ~~7.990~~ 7.490



TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45 — ~~7.990~~ 7.490



TOY STORY RACER — ~~7.990~~ 7.490



UEFA CHALLENGE — ~~4.990~~ 4.490



VANISHING POINT — ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

GUÍA COMPLETA

C-12

Si queréis saberlo todo sobre *C-12*, sus secretos, misiones paralelas, enemigos... sólo tenéis una opción de garantía, nuestra guía del mes que viene.

REPORTAJE

Gran Turismo 3

Es el juego que, hoy por hoy, mejor puede dejar claras las diferencias existentes entre PlayStation 2 y cualquier otra plataforma. En un completo reportaje os contaremos qué es lo que *GT3* tiene de sorprendente.

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

REPORTAJE

Crash Bandicoot en PS2

Este genial personaje, uno de los favoritos de los usuarios de PlayStation, se prepara para desembarcar en PS2 y lo va a hacer por la puerta grande, con un juego a la altura de su nombre y de la consola. ¿Queréis saber todas las sorpresas que Crash nos depara en su salto a los 128 bits? Pues quedamos citados el mes que viene.

PlayManía llegará el mes que viene al quiosco con un plantel de temas realmente interesantes. Podemos empezar por las Novedades, una sección en la que se van a dar cita desde los esperados **Formula One 2001** para PlayStation y PS2, al sorprendente **Extermination** para la nueva consola, una mezcla entre *Syphon Filter* y *Resident Evil* a la que no os vais a poder resistir. Tampoco faltarán el tenebroso **Evil Dead** para PlayStation, o el espectacular **Quake III** que, después de arrasar en PC, viene a PS2 a mostrar sus cartas. Además, vamos a pasar revista a los mejores **simuladores de coches** del mercado y a repasar con vosotros los últimos y más atractivos **periféricos** para PlayStation, compatibles con PS2. Por supuesto, no perdáis de vista nuestro suplemento, que el tema va a merecer la pena de verdad.

SUSCRIPCIONES

1 ◀ elige entre estas 2 opciones de suscripción ▶ 2

20% DE DESCUENTO

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

GRATIS UNA MEMORY CARD DE 2 MB

Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card de Aplisoft.



ATRASADOS

Nº 24 ENERO



Guías completas: Esto es Fútbol 2 y Alien Resurrección.
Novedad:
•THE GRINCH: Juega con la película más loca.
Reportaje: Móntate un cine en casa con tu PS2.
Suplemento: Guía de Compras. Más de 300 juegos y periféricos para PlayStation y PlayStation 2.

Nº 25 FEBRERO



Guías completas: Motoracer World Tour, El Dorado, El Mundo Nunca es Suficiente.
Reportajes:
•FINAL FANTASY IX y GRAN TURISMO 3.
Comparativa: Juegos de terror.
Regalo: Calendario 2001.

Nº 26 MARZO



Guías completas: Tomb Raider Chronicles, Dinosaurio y FIFA 2001 (PS2).
Novedad:
•FINAL FANTASY IX: Así es la novena maravilla del mundo.
Preview: FEAR EFFECT 2
Suplemento: 16 Fichas de Trucos para los mejores juegos.

Nº 27 ABRIL

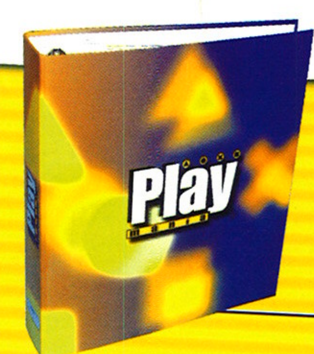


Guías completas: Dino Crisis 2, Donald Duck y Legend of Dragoon.
Reportaje:
•METAL GEAR SOLID 2 y C-12.
Comparativa: Deportes de riesgo
Suplemento: Más de 2000 trucos.

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30.

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

TAPAS



¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.00 y de 15 a 18.00), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.